

**Bullying** **ALERT**

**Benemérita Universidad Autónoma de Puebla**

Facultad de Arquitectura  
Colegio de Diseño Gráfico

"Desarrollo de una aplicación para apoyar  
a padres o tutores a la detección de casos  
de *bullying* en niños de 8 a 12 años"

**Código de Registro:**

DSG2019-2/026-05

**Fecha de entrega**

Noviembre / 2019

**Tesis profesional para obtener el Título de  
Licenciado en Diseño Gráfico presentan:**

Cid Romero Jorge / 201234107

Esquivel Maza Alberto Heliodoro / 201402628

Pérez López Jonathan / 201213915

Reyes Canepa Victor Miguel / 201411564

**Director de Tesis:**

MCE Benjamín Dueñas Zambrano / 100378611

**Asesores de Tesis:**

Mtro. Jorge Torres Ríos / 100524188

Mtra. Elda Emma Lobo Vázquez / 100430244



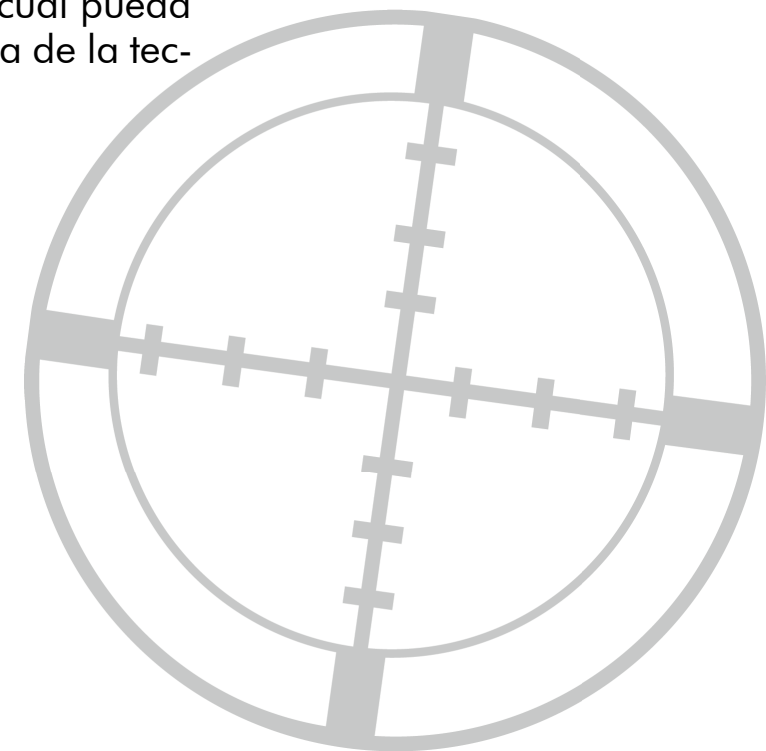
## INTRODUCCIÓN

En el presente documento se puede encontrar una investigación basada en una situación que en la actualidad cobra mayor fuerza, el **Bullying**.

En el desarrollo de este trabajo se toman en cuenta datos como los inicios de este comportamiento y sus consecuencias en la sociedad, algunos casos y formas de prevenir estas acciones que terminan dañando a las víctimas y a los mismos victimarios no solo física sino psicológicamente, marcando así el crecimiento y entorno de dichos actores.

En capítulos posteriores, se encuentran enlistadas algunas de las aplicaciones que se han realizado para ayudar a eliminar esta problemática y su análisis general desde el punto de vista del diseño gráfico.

Como punto principal y capítulo final, se presenta la idea de una aplicación la cual pueda apoyar a los padres a detectar casos de este problema, teniendo en cuenta la era de la tecnología como un gran aliado para la función de dicha herramienta.





## PROBLEMÁTICA Y SITUACIÓN ACTUAL

Dentro del ámbito social, “El problema ha sido denominado por los investigadores como *bullying*, palabra que deriva del vocablo inglés “*Bully*” que significa valentón, matón; mientras que como verbo significa maltratar o amedrentar.” (Loredo, Loredo-Abdalá, Arturo; Perea-Martínez, Arturo; López-Navarrete, Gloria Elena 2008: 211). Éste tipo de agresión “Se caracteriza por ser intencionada y persistente de un alumno o grupo de ellos hacia otro alumno sin [que] medie provocación ni posibilidad de respuesta” (Cerezo, 2006: 335).

En las últimas décadas la violencia en el ámbito escolar ha alcanzado niveles preocupantes a nivel mundial, se da en todos los estratos sociales y ha resultado muy difícil adoptar las medidas pertinentes que permitan acabar con ésta problemática. Las consecuencias que el efecto psicológico ha tenido sobre los individuos (ya sea tanto para la víctima como el victimario) ha sido causa principal de suicidios y masacres como las que han ocurrido en los Estados Unidos.

Los estudios demuestran que: “Considerando su personalidad, la víctima se muestra: débil, insegura, ansiosa, sensible, tranquila y tímida, con ínfimos niveles de autoestima”. (Farrington, 1993).

De lo que puede inferirse, según Olweus (1993), que las víctimas pasan mucho tiempo con sus familias, son sujeto de excesiva protección paterna y esto los

convierte en dependientes y apegados al hogar, (en Tresgallo, 2008: 330), por lo cual sus rasgos de personalidad son el blanco perfecto para que el *bully* (agresor), con un contexto familiar diferente, tome ventaja de su víctima.

Como se mencionó anteriormente, los datos han sido concluyentes en que “el acoso escolar afecta a niños de todas las condiciones sociales, está presente en colegios públicos y privados, en ciudades grandes y en pueblos más pequeños”. (Peinado y Mateos, 2016: 304) por lo que el problema ha alcanzado niveles preocupantes a escala mundial y resulta muy difícil establecer las medidas necesarias para reducir las cifras.

Los efectos que tiene “Un caso de acoso escolar a una edad temprana pueden influir mucho en las tendencias de personalidad que tendrá una persona cuando sea mayor” (Arroyo, 2015: 350).

“Los análisis de correlación han hallado que tanto los adolescentes acosados como los acosadores tienen mayor ideación suicida que los que no participan en dicho proceso. Ambos, acosados y acosadores perciben poco apoyo social de padres y familiares, pero los acosados perciben menor apoyo de amigos y compañeros y persona especial. Los acosadores se perciben superiores en habilidades deportivas e inferiores en rendimiento escolar. De estos resultados se concluye que los adolescentes necesitan más apoyo



procedente de padres, profesores y compañeros para poder crecer y desarrollarse con mejor salud” (Morán, 2013: 435). De acuerdo con Brank, los efectos del **bullying** en el agresor y la víctima son de alto impacto en el rendimiento académico, familiar, así como en sus relaciones sociales, estado psicológico y salud física. (2012)

Brank, clasifica el **bullying** en cuatro tipos principales que son:

**Físico:** Que se caracteriza por actos de agresión como patear, golpear, empujar.

**Relacional:** Caracterizado por difusión de rumores (dejar fuera de actividades, amistades e interacciones) y exclusión social.

**Verbal:** Poner apodos y bromas.

**Cibernético:** Es toda agresión realizada a través de la tecnología, como mensajes de texto, correos o redes sociales. (2012)

“Una de las formas de reducir el acoso escolar son aplicaciones móviles destinadas a tal efecto, descargables de las tiendas de aplicaciones más utilizadas en el mundo. (Peinado y Mateos, 2016: 298).

Una aplicación móvil para un colegio puede servir de “alarma” o aviso de posibles casos de **bullying** por un medio privado, que permitirá a los padres o alumnos afectados avisar y exponer su situación, evitando que el alumno involucrado pueda ser visto

reuniéndose con sus profesores o los padres, algo que incrementa la posibilidad de ser catalogado de “chivato” y el acoso se aumente, provocando que el niño sea aislado por otros chavales que no actúan correctamente y ven en la confesión del acoso y la solicitud de protección un ataque contra ellos, actitud que debe también ser corregida con la mayor rapidez” (Mateos Abarca, 2016 en Peinado y Mateos, 2016: 306).

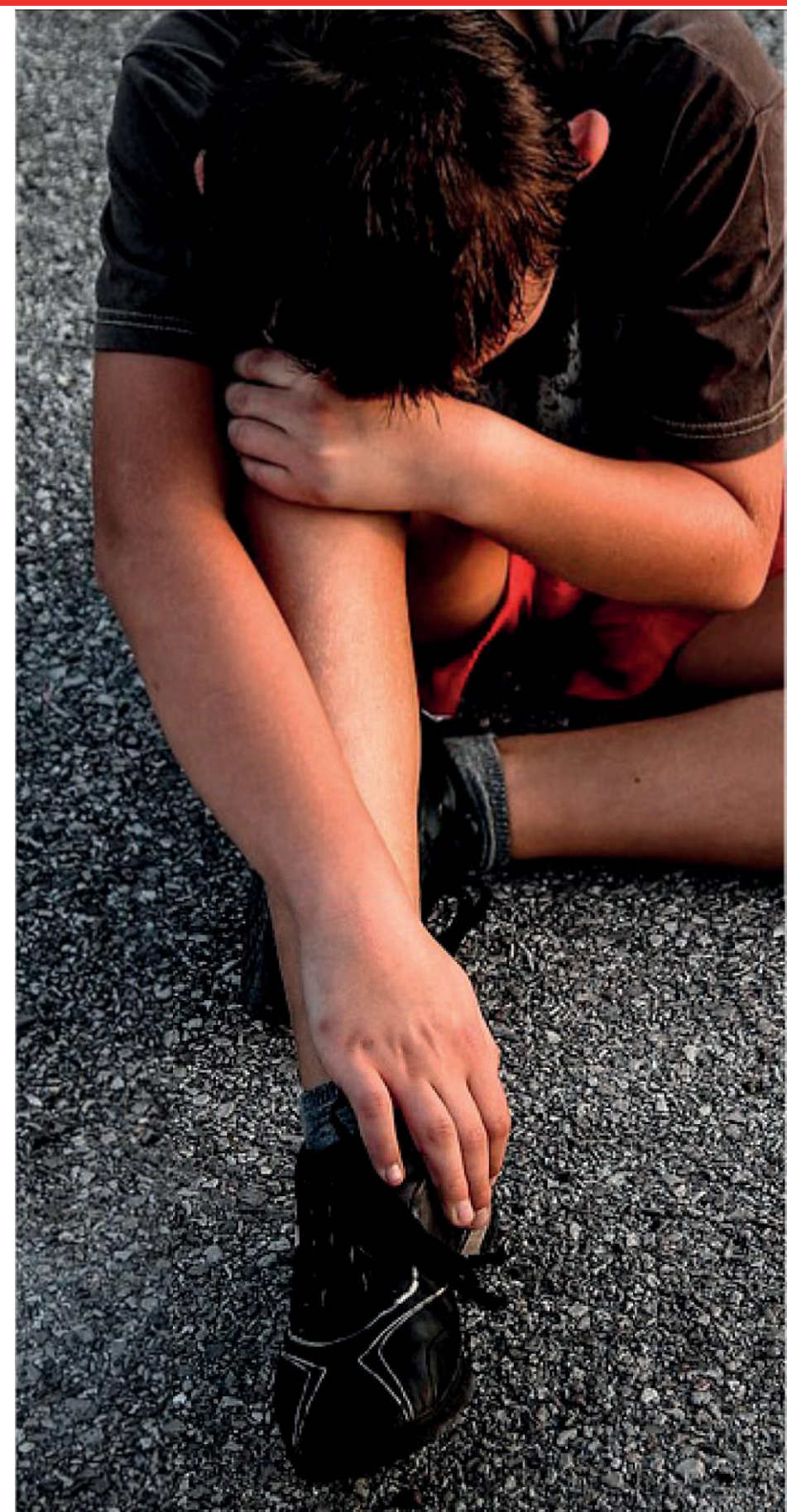
“Entre las aplicaciones contra el acoso escolar, tanto en inglés como en castellano, se encontró tres variantes, con sus respectivas capacidades:

1. Realizadas ex profeso para un colegio concreto o por pago del colegio para el uso de la plataforma que genera la aplicación.

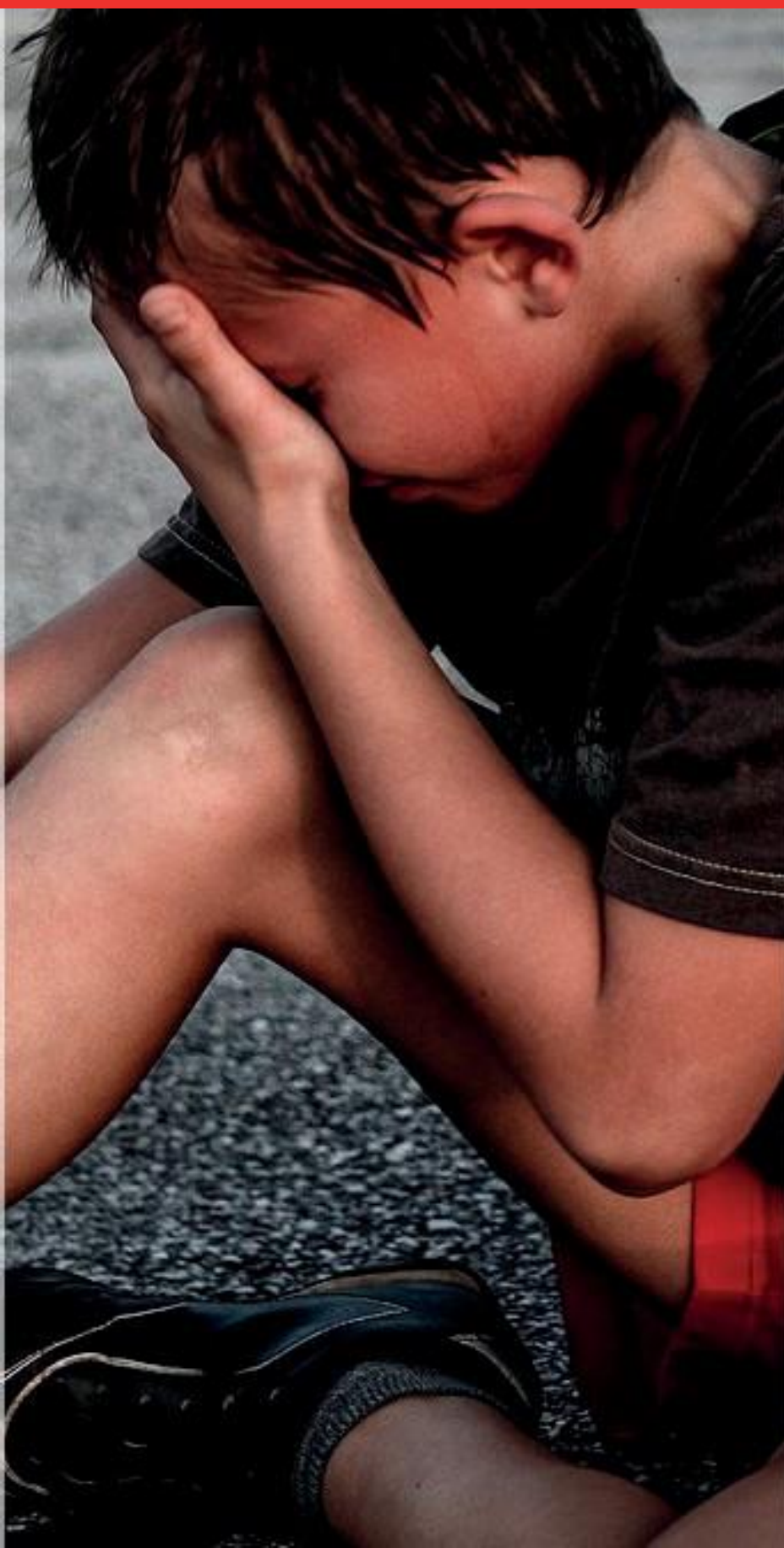
2. Genéricas (no desarrolladas ex profeso para una institución), con control parental e incentivando comunicación entre padres e hijos y la vigilancia por parte de los padres del ciberacoso, de un solo pago por descarga o gratuitas.

3. Genéricas, con control parental, docente y entre los propios alumnos, de un solo pago por descarga o gratuitas”. (Peinado y Mateos, 2016: 306).

Peyró (2015) argumenta que algunas iniciativas como **Always On**, proponen una aplicación de control de mensajes y geolocalización del menor, siendo apps más destinadas a evitar el ciberacoso que el acoso escolar físico y real del alumno en su centro de estudios (en Peinado y Mateos, 2016: 305).







Los estudios sobre aplicaciones móviles contra el acoso escolar son pocos debido a la novedad de la tecnología empleada y su activación temprana. Aun así, existen referencias de valor para contextualizar un marco teórico de estudio válido.

**(Peinado y Mateos, 2016: 303).**

En palabras de Álvarez **(2016)** la existencia de propuestas como “Protégete”, una **app** de denuncia **online** de acoso escolar desarrollada por el Centro de Seguridad en Internet para los Menores en España y el programa “Protégeles” **(en Peinado y Mateos, 2016: 304)**. Y de acuerdo con Otto. **(2016)**

Como tal, no existe una aplicación enfocada en ayudar a los padres a detectar si su hijo es víctima de **bullying** ya que la mayoría se enfoca en prevenir o disminuir las agresiones en interacción directa con la víctima la cual, en muchos casos, no mantiene una buena comunicación intrafamiliar y por ello es necesario brindar una herramienta que les facilite la detección de esta problemática.

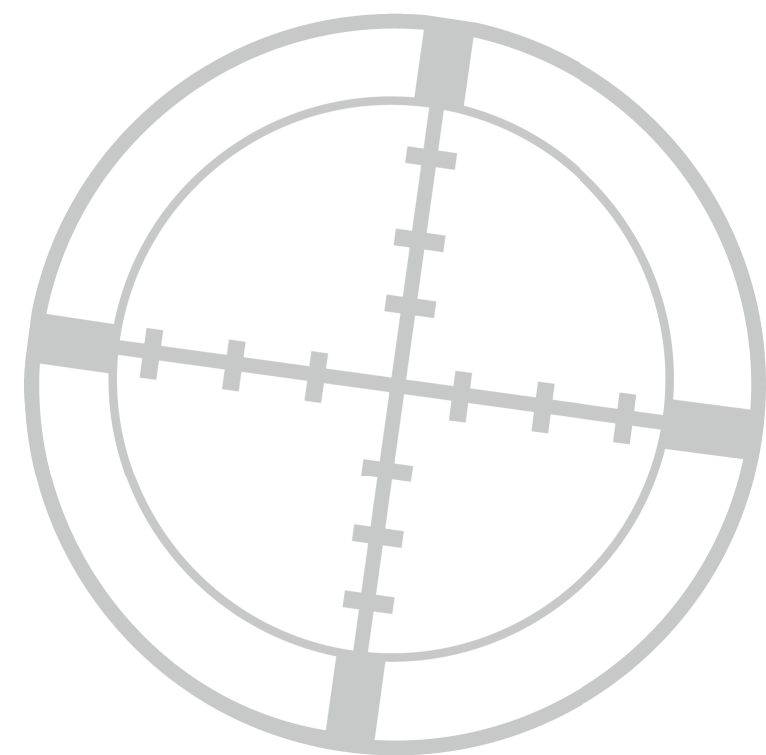


Figura 03. Recuperado del sitio Pixabay:  
<https://pixabay.com/es/photos/llores-el-da%C3%B1o-el-accidente-dolor-2764843/>

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### Pregunta principal:

¿Qué alternativa gráfica conviene implementar para facilitar a los padres la detección del posible **bullying** que pueden sufrir sus hijos en el entorno escolar? (específicamente los niños de 2° a 6° grado de la primaria Yermo y Parres ubicado Entre Calle 15 y, Av 3 Pte, San Sebastián, Guadalupe Victoria, 72000 Puebla, Pue.)

### Preguntas Secundarias:

#### I Contexto

-¿Qué impacto tiene el **bullying** en la comunidad educativa de la escuela primaria Yermo y Parres?

-¿Qué tanta información poseen los padres sobre el uso de las nuevas tecnologías?

-¿Qué tanto se involucran los padres en el entorno educativo y social de sus hijos?

#### II Bullying

-¿Cuáles son las características del **bullying**, cómo se presenta en la escuela primaria y cómo se involucran los padres, maestros y alumnos de la escuela Yermo y Parres?

### IIICuál es la importancia del diseño en el desarrollo de una App.

-¿De qué forma se involucra el Diseño en el desarrollo de una aplicación para la detección del **bullying**?

### IV Propuesta de diseño para la detección del **bullying** mediante el desarrollo del prototipo de una App.

-¿Qué elementos del Diseño Gráfico se pueden incorporar en el desarrollo de una aplicación para los padres de familia de la escuela Yermo y Parres, la cual ayude a detectar si su hijo es víctima de **bullying**?

### Objetivos de la investigación

#### Objetivo General:

Realizar el diseño de una propuesta gráfica que ayude a los padres a detectar posibles casos de **bullying** en sus hijos, específicamente en la escuela primaria Yermo y Parres.

#### Objetivos particulares

1.- Analizar el impacto del **bullying** en la escuela primaria Yermo y Parres.

2.- Indagar las características del **bullying** en la escuela primaria Yermo y Parres y describir la



forma en que la comunidad educativa se involucra respecto a este tema.

3.- Fundamentar la importancia del Diseño en el desarrollo de una app que detecte el **bullying**.

4.- Incorporar los elementos del diseño gráfico en el desarrollo de una app que detecte el **bullying**.

5.- Brindar a los padres información pertinente sobre el **bullying** mediante el uso de las nuevas tecnologías.

### Justificación

La importancia de esta investigación radica en el hecho de que un gran número de personas, parte del entorno social, sin importar su clase social, sexo, nacionalidad, etc., han sufrido en algún momento de su vida uno de los tipos de agresión física o verbal que se encuentran catalogadas como **bullying**.

Esto ha sido la causa de diversos problemas psicológicos que han afectado la personalidad de la víctima generando más violencia en las escuelas y en la sociedad en general.

Este tipo de problemática requiere atención psicológica a temprana edad que contribuya al desarrollo de individuos que puedan interactuar adecuadamente con su entorno.

Para ello, el diseño gráfico (a través de sus diversas disciplinas) puede establecer los canales de

comunicación requeridos para la identificación del problema, y así brindar mejores herramientas de apoyo a los padres de familia y maestros.

Estas disciplinas (psicología y diseño gráfico) estarán apoyadas por el uso de las tecnologías de la comunicación, las cuales van tomando mayor relevancia en el contexto global.

Si bien es complicado prevenir el **bullying**, la detección a una edad oportuna contribuye a canalizar al individuo con las diferentes instituciones, que le pueden brindar el apoyo necesario para adaptarse adecuadamente a la sociedad, eliminando los riesgos de padecer algún problema que atente contra su salud y/o la de terceros.

### Hipótesis

Si se desarrolla una interfaz para una aplicación permitirá a los padres de los alumnos de la escuela primaria Yermo y Parres del estado de Puebla detectar el posible **bullying** que pueden estar sufriendo sus hijos en el entorno escolar (específicamente los niños de 2o a 6o. grado).

### Definición conceptual:

-**Bullying**: Violencia o acoso escolar

-Aplicación: Programa de computadora que es empleado por el usuario como herramienta para realizar una tarea específica.



-Interfaz: Punto de interconexión entre dos entidades, sistemas, equipos, conceptos, etc.

**Definición operacional:**

-Se llevará a cabo una investigación de campo con los padres para identificar los posibles casos de *bullying* a sus hijos dentro de la escuela Yermo y Parres.

-Se buscará la colaboración de algunos especialistas que permitan dar forma a la propuesta.

-Se realizará la interfaz de una aplicación (prototipo) el cual será monitoreado, a través del pilotaje de la app con un *focus group*, presentando información precisa que arroje resultados contundentes, mediante preguntas redactadas de manera clara (realizadas con la ayuda de un especialista en el tema) que permita detectar posibles casos de *bullying*.

-Se realizará el proceso de diseño de la aplicación en el cual se definirán los parámetros que deberá cumplir para su correcto funcionamiento.

**Delimitación:**

-Se realizará el diseño de la *app* y el pilotaje de la misma.

**Delimitación temporal:**

-La investigación tendrá un periodo de trabajo de un año, el cual iniciará de mayo de 2018 a finales de mayo de 2019.

**Delimitación espacial:**

-Escuela primaria Yermo y Parres del estado de Puebla.

**Objeto de estudio:**

-El *bullying* en niños de 2o a 6o grado de primaria de la escuela Yermo y Parres.

**Sujeto de estudio:**

-Los niños de 2o a 6o grado de primaria que pueden sufrir algún tipo de violencia escolar.

**Recursos humanos:**

-4 estudiantes de diseño gráfico (investigadores).

-Especialistas en psicología, educación, diseño gráfico y redacción.

-Padres y alumnos de la escuela primaria Yermo y Parres.

**Recursos materiales:**

-Tecnologías de la comunicación (pc, internet, radio, tv, aplicaciones, *smartphones*, etc.)

-Recursos bibliográficos y estadísticos (libros, documentos digitales, censos, etc.)

-Material de apoyo impreso (Artículos, noticias, etc.)

**Recursos económicos:**

-Viáticos (transportes, comida, etc.)

**Recursos temporales:**

-12 meses (mayo de 2018 a mayo de 2019)

**Alcances y limitantes:**

-El objetivo principal de ésta investigación es recabar



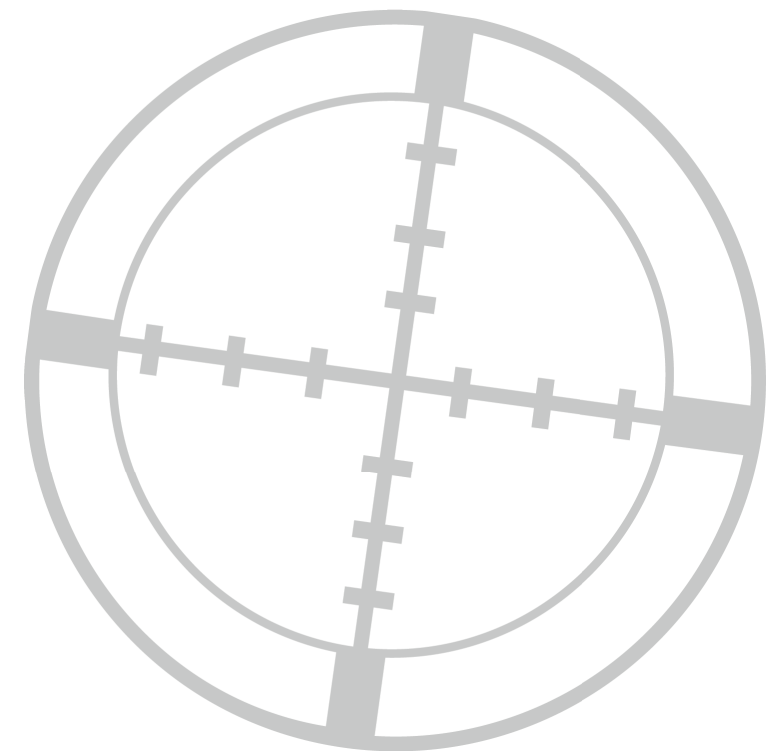




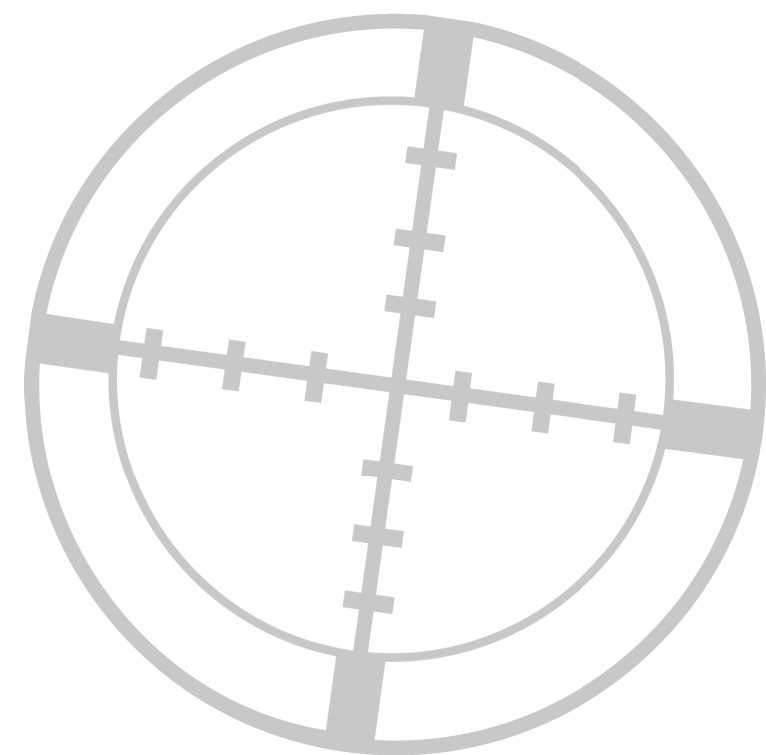
los datos necesarios y suficientes que permitan el desarrollo de una interfaz de aplicación, que ayude a los padres a detectar si uno de sus hijos es víctima de **bullying** (físico y verbal específicamente) y sepan cómo canalizar dicha problemática.

-Nuestras limitantes son el poco conocimiento sobre programación y los recursos económicos que requiere el desarrollo de la aplicación, por lo cual se realizará el diseño del prototipo y pilotaje de la misma.

Por cuestiones de tiempo y traslado, se delimitará exclusivamente a una escuela perteneciente al municipio de Puebla.



<b>Introducción .....</b>	<b>13</b>
<b>Capítulo 1 Marco teórico.....</b>	<b>14</b>
1.1 Definición del <i>bullying</i> .....	15
1.2 Clasificación del <i>bullying</i> .....	16
1.2.1 Exclusión Social	
1.2.2 Agresión Verbal	
1.2.3 Agresión Física Indirecta	
1.2.4 Agresión Física Directa	
1.2.5 Amenazas	
1.2.6 Acoso Sexual	
1.2.7 <i>Cyberbullying</i>	
1.3 Causas y consecuencias del <i>bullying</i> .....	17
1.4 Características personales de los actores y consecuencias .....	19
1.4.1 Perfil de la Víctima	
1.4.2 Perfil del Victimario	
1.5 Entorno familiar .....	21
1.6 Sintomatología .....	22
1.7 Métodos para prevenir el <i>bullying</i> .....	24
1.8 Métodos aplicados en el entorno familiar .....	26
<b>Capítulo 2 El <i>bullying</i> dentro del ámbito escolar.....</b>	<b>27</b>
2.1 Antecedentes.....	28
2.2 <i>Bullying</i> en México.....	29
2.3 <i>Bullying</i> en el Estado de Puebla .....	31
2.4 Acciones y recomendaciones para atender a una víctima de <i>bullying</i> .....	32
2.5 Campañas y programas implementados para la detección y combate del <i>bullying</i> en el Estado de Puebla .....	33
2.6 Escuela Yermo y Parres .....	34
2.6.1 Contexto de la escuela	
2.6.2 <i>Bullying</i> en la escuela Yermo y Parres	
2.7 Identificación de casos particulares.....	35
2.8 Desempeño escolar de la víctima.....	37





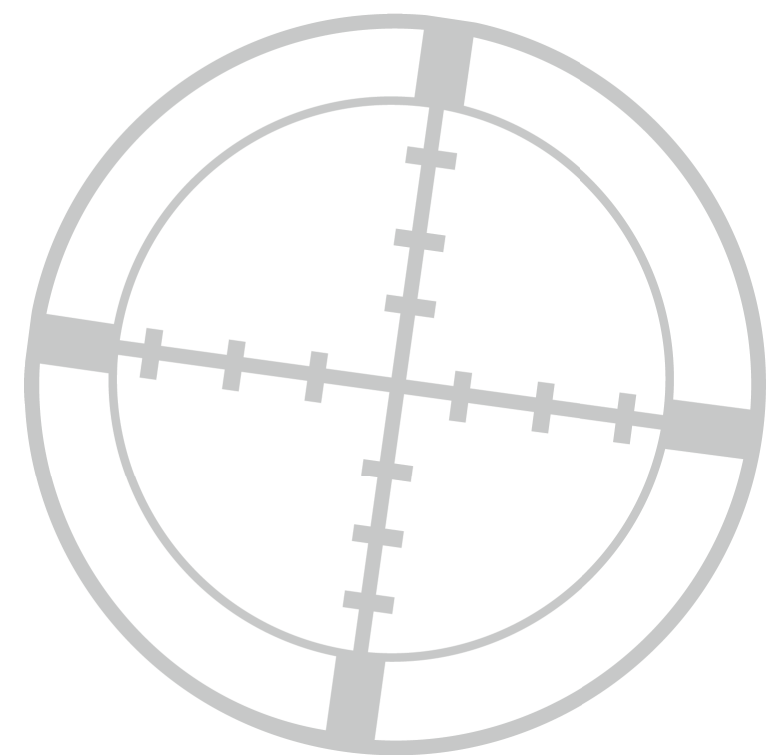
<b>Capítulo 3 Aplicaciones y análisis iconográfico .....</b>	<b>38</b>
3.1 Introducción .....	39
3.2 Tabla de sintaxis, semántica y pragmática .....	41
3.3 Explicación detallada de la tabla de sintaxis, semántica, pragmática.....	47
3.3.1 Aplicación: Basta de bullying .....	49
3.3.2 Aplicación: APPVISE.....	49
3.3.3 Aplicación: TechSafe-Online Bullying .....	51
3.3.4 Aplicación: No Bullying Zone .....	53
3.3.5 Aplicación: No Bullying.....	54
3.3.6 Aplicación: NACE (asociación no al acoso escolar) .....	56
3.3.7 Aplicación: How to Deal with Bullying .....	58
3.3.8 Aplicación: Time to stop Bullying.....	60
3.3.9 Aplicación: Bullying Stop.....	62
3.3.10 Aplicación: Proyecto escolar sem Bullying.....	64
3.3 Conclusión .....	66
<b>Capítulo 4 Propuesta de diseño .....</b>	<b>67</b>
4.1 Introducción .....	68
4.2 Proceso de desarrollo de la marca e identidad visual.....	70
4.3 Proceso conceptual .....	72
4.4 Proceso de selección de <i>naming</i> .....	73
4.5 Desarrollo del signo gráfico .....	74
4.6 Línea de diseño.....	75
4.7 Manual de identidad .....	76
4.8 Mapa de sitio .....	84
4.9 Wireframes .....	85
4.10 Proyección del diseño final.....	87
4.11 Implementación de la app en el programa Adobe XD .....	88
4.11.1 Pantalla de carga .....	89
4.11.2 Pantalla de inicio .....	90
4.11.3 Pantalla de cuestionario .....	91
4.11.4 Pantalla de <i>tip's</i> de prevención .....	92
4.11.5 Pantalla de ¿Qué hacer en casos de detección? .....	92
4.11.6 Pantalla de Centros de apoyo .....	93



4.11.7 Pantalla de Noticias.....	94
4.12 Descripción del bocetaje hasta el diseño final.....	95
4.13 Conclusión .....	96

<b>Bibliografía .....</b>	<b>98</b>
---------------------------	-----------

<b>Anexos .....</b>	<b>101</b>
---------------------	------------



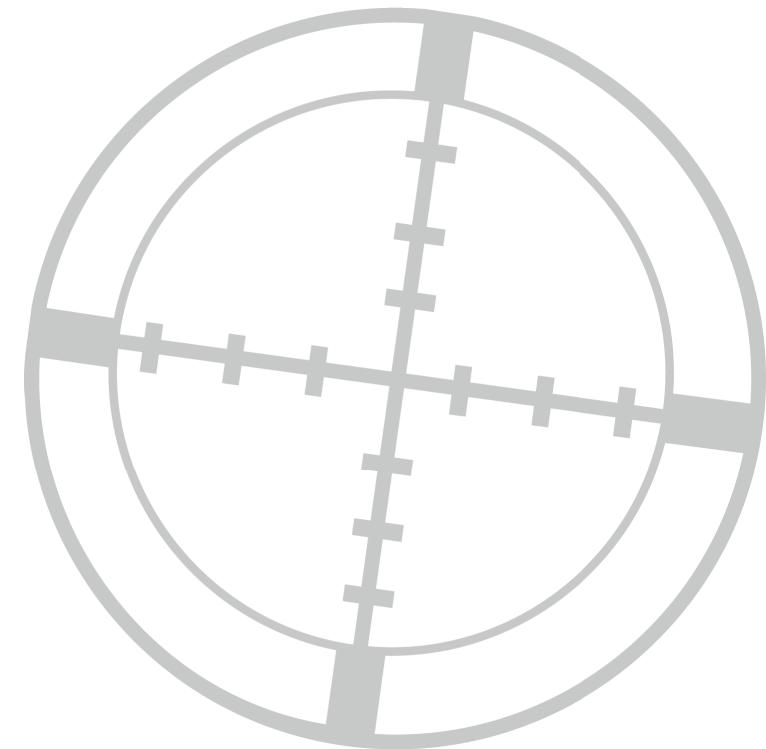


## Introducción

En la actualidad, el acoso escolar (en todas sus variantes) constituye una de las grandes preocupaciones concernientes a lo que la conducta social puede llegar a ser, en relación a los niveles de violencia que no solo se registran diariamente, sino que va en aumento tanto en número como en intensidad.

Muchas han sido las ocasiones en que éste problema ha llevado al suicido dentro de las aulas, independientemente de los indiscutibles trastornos psicológicos de diferentes niveles que repercuten en la calidad de vida de las personas en su edad adulta.

A continuación, se presenta el inicio del **Capítulo 1 Marco Teórico.**



**Bullying** ALERT



## **CAPÍTULO 1**

# **Marco Teórico**



## DEFINICIÓN DEL **BULLYING**

Olweus, en un inicio denominó al grupo de personas dedicadas al acoso, hostigamiento y maltrato como **Mobbing**, dicho término evolucionó a raíz de las investigaciones efectuadas en otros países y a su introducción en el contexto anglosajón a **Bullying**, el cual, se refiere a la acción de intimidar, hostigar y victimizar en el entorno escolar. (Castillo, 2011).

“Se considera que un estudiante es víctima de acoso escolar cuando está expuesto reiteradamente a agresiones por parte de uno o más estudiantes”. (Martínez, s. f., 2014, p. 1). Por ello se crea el concepto de “**bullying**” para categorizar este tipo de violencia únicamente en el ámbito escolar.

Es necesario distinguir entre la violencia y el **bullying** o acoso escolar, ya que la diferencia entre ambas radica en que la primera es un acto que no es frecuente, mientras que el **bullying** tiene un carácter repetitivo, sistemático y posee la intención de causar daño a su semejante, el cual comúnmente se presenta en desventaja tanto física como emocional. (Castillo, 2011).

Olweus (1993) define el abuso entre alumnos y alumnas como una “conducta de persecución física o psicológica que realiza el alumno o alumna contra otro, al que elige como víctima de repetidos ataques.

Esta acción, negativa e intencionada, sitúa a las víctimas en posiciones de las que difícilmente pueden

salir por sus propios medios. La continuidad de éstas relaciones provoca en las víctimas efectos claramente negativos: disminución de su autoestima, estados de ansiedad e incluso cuadros depresivos, lo que hace difícil su integración en el medio escolar y el desarrollo normal de los aprendizajes” Dan Olweus (citado en Merino, 2008, p. 3).

A continuación se presenta a detalle las diferentes formas en que el **bullying** puede presentarse junto con sus principales características.



## CLASIFICACIÓN DEL BULLYING

Es importante identificar los diferentes tipos de violencia o acoso escolar, para poder tomar medidas de prevención y detección que permitan brindar a los estudiantes una óptima calidad de vida. (Sánchez, 2017).

Dentro del Informe “Violencia entre compañeros en la escuela”, se considera la existencia de diferentes tipos o de violencia escolar como lo son: “maltrato físico, maltrato emocional, negligencia, abuso sexual, maltrato económico y vandalismo” (Merino, 2008, p. 3). Resulta fundamental conocer los diferentes tipos de **bullying** que se llevan a cabo en el ámbito escolar para tomar medidas preventivas, así como para brindar una mejor calidad de vida a los estudiantes.

El **bullying** puede manifestarse de diferentes formas como lo son:

1- Exclusión Social, este tipo de agresión se caracteriza por el rechazo intencional de un grupo hacia un alumno en particular. Existen diferentes tipos de formas en las que se puede dar la exclusión social, tales como alejar al alumno de ciertas actividades o ignorando su presencia, y la discriminación por su situación económica, intelectual, emocional y/o racial.

2- Agresión Verbal, algunas formas en las que esta se presenta suelen ser a través de colocar sobrenombres o apodosos ofensivos, siendo los

más comunes los referidos a su aspecto físico, insultos hacia su persona o familia, ofensas con respecto a sus características físicas, personalidad y aprovechamiento académico y, por último, la invención de rumores con el fin de perjudicar psicológicamente a la víctima.

3- Agresión Física Indirecta, este tipo de conducta tiene como particularidad una agresión de forma manual hacia la víctima, atentando directamente contra su integridad física. Este tipo de abuso se presenta de las siguientes maneras: arrebatarle el dinero destinado a su comida o la comida misma, el robo, destrucción, o profanación hacia sus pertenencias tales como útiles escolares u otros objetos que poseen valor para la víctima, y la difusión de mensajes anónimos que pueden ser insultos, amenazas y dibujos referentes a la víctima de manera despectiva.

4- Agresión Física Directa, este tipo de violencia tiene como característica el atentar contra la integridad física de la persona, con el fin de provocarle daño de manera intencional. Dentro del entorno escolar, comúnmente se presenta en forma de empujones, golpes, patadas, etc., así como todo tipo de novatadas e iniciaciones para pertenecer a un determinado grupo dentro de la institución.

5- Amenazas, por amenaza se entiende toda aquella advertencia para provocar un mal o daño

a otra persona. Algunos tipos de amenaza pueden ser contra la familia o hacia la víctima, impidiendo comunicar este acto de abuso a algún adulto que pueda tomar un tipo de medida para detener dicha situación. Otro tipo de amenaza puede ser el chantajear a la víctima, buscando como fin que ésta acceda a todas las peticiones que el victimario le solicite y, finalmente, crear así miedo y obediencia.

6- Acoso Sexual, esta clase de agresión puede darse de manera verbal y física, la cual puede abarcar desde tocamientos, hasta llegar a la violación misma. Este tipo de violencia suele afectar más a las mujeres que a los hombres, siendo éstos en mayor medida los victimarios.

7- **Ciberbullying**, este tipo de acoso tiene un gran alcance en cuanto a afectaciones psicológicas se refiere.

Tomando en cuenta la información presentada en esta clasificación, se puede establecer el marco de las causas y efectos que influyen en los niños para establecer el rol de víctima o victimario según sea el caso.

## CAUSAS Y CONSECUENCIAS DEL BULLYING

Muchas son las causas que dan origen a el acoso escolar, entre las que se puede encontrar la exclusión social, violencia en el hogar que podría ser violencia a la mujer o incluso hacia el menor, así como a la violencia a la que se expone por parte de los medios de comunicación masivos.

Un detonante de la violencia en el entorno familiar pueden ser las condiciones precarias en materia económica en las que se encuentran muchos hogares, y los derivados de esta como puede ser: la sobrepoblación en el mismo hogar, adulterio, promiscuidad e incluso el abuso sexual, afectando negativamente la relación entre los padres y sus hijos, la cual en la mayoría de las ocasiones sobrepasa la capacidad de afrontarlas de manera favorable.

Por ello, es indispensable atender de manera efectiva esta problemática para brindar una mejor calidad de vida a las familias que viven en pobreza y pobreza extrema.

Dentro de los medios masivos de comunicación, como lo es la televisión, existen contenidos que difunden constantemente imágenes violentas que pueden ser de carácter real (como en los noticieros), o ficticio (como lo que se encontró en algunas películas, series, caricaturas, etc.), todo esto genera una gran influencia en los niños que replican este tipo de conductas en sus diferentes entornos al estar más en contacto con estos medios, por lo que es

determinante no exponer a los menores a cierto tipo de contenidos que puedan influir en su conducta negativamente, sino por el contrario, utilizar estos medios de una manera didáctica que ayude a alejarlos del riesgo a incurrir en conductas negativas.

Los medios digitales (internet y dispositivos móviles) al ser de fácil acceso, pueden generar adicción y ser factores causantes de algunas conductas como el acoso cibernético en redes sociales, permitiendo al victimario mantenerse en el anonimato y no limitarse en el número de personas a las cuales pueda agredir, valiéndose de imágenes, videos, publicaciones, etc.

El estar expuesto a la violencia frecuentemente puede volverse algo rutinario e inevitable, que contribuye a ser menos empático con las víctimas. **(Castro, 2011).**

Otras causas que influyen para que se origine el acoso escolar son las relacionadas con la imagen o apariencia de la víctima (muy gordos o muy delgados), apariencia del rostro, raza o color, orientación sexual (menores de 13 años), religión, región de origen, entre muchas otras

De acuerdo con estudios realizados en Latinoamérica se concluyó, que un gran porcentaje de los alumnos que sufren bullying, son hijos de madres con un nivel de escolaridad bajo y que presentan tez oscura o



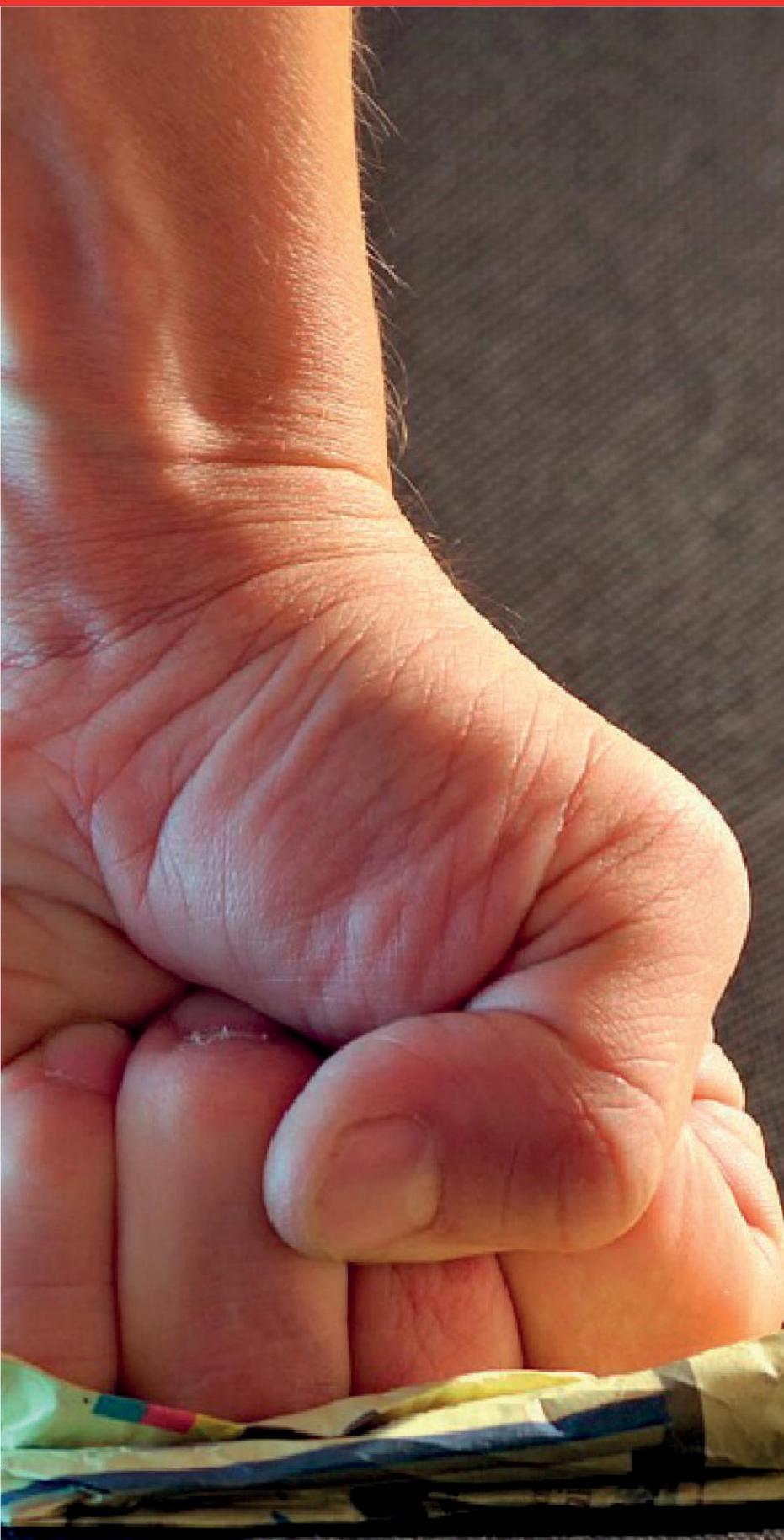
rasgos indígenas. **(Abadio, Lossi, Carvalho, Lopes, Yoshinaga, Carvalho, 2015).**

A continuación, se mencionarán los perfiles que de conducta que se encuentran presentes tanto en víctimas, victimarios y observadores del acoso escolar.



Figura 10. Recuperado del sitio:  
<https://images.app.goo.gl/sMNEJyJBzpekhbom6>





## CARACTERÍSTICAS PERSONALES DE LOS ACTORES Y CONSECUENCIAS

El estudio llamado “Conviven 2006”, elaborado por la comunidad de Madrid, es concluyente en que el **bullying** tiene efectos negativos no solo en la víctima sino en el victimario, ya que existen altas probabilidades de que éste tipo de conductas se repitan en la vida adulta repitiendo el rol de abusador en el trabajo y la familia. (Merino, 2008).

### Perfil de la Víctima

De acuerdo con Olweus existen 2 tipos de víctimas, las cuales se clasifican como las pasivas o sumisas, en las que el estudiante no tomaría acción ante ningún ataque o insulto, se percibe con ansiedad e inseguridad, tienden a ser precavidos, sensitivos y tranquilos, careciendo de autoestima generando así una percepción negativa de ellos mismos o de su situación, regularmente suelen ser percibidos como fracasados generándoles vergüenza y falta de confianza en ellos mismos. El otro tipo de víctima es conocido como provocadora, caracterizado por poseer una reacción agresiva, ansiedad, falta de concentración, hiperactividad y tienen un comportamiento que genera tensión e irritación en su entorno. (Castillo, 2011).

Por su parte, las víctimas se perciben con inseguridad, sensitivas, con falta de asertividad, físicamente más débiles y con pocos amigos. Algunas de las consecuencias que la víctima presenta después de ser agredida son la ansiedad, depresión, ausencia escolar y muy bajo rendimiento. Si éste tipo de

violencia se extiende, la víctima comienza a tener ideas suicidas que se potencializan con el aumento del poder del agresor y el desamparo que siente la víctima, creyéndose merecedor de lo que le ocurre y entrando en un círculo vicioso, lo que se vuelve difícil de revertir y se transforma en un mayor desajuste psicosocial en la etapa adulta.

### Perfil del Victimario

Los victimarios se muestran en la mayoría de los casos físicamente intimidantes en comparación con sus víctimas, siendo dominantes e impulsivos con poca tolerancia a situaciones que les provoquen frustración, poseen alta autoestima careciendo de respeto a las reglas y a las autoridades en su entorno. Suelen carecer de empatía hacia otros compañeros, provocando así actos de violencia y conflicto sin razón alguna. Este tipo de conducta genera alianzas con otros compañeros que tienen perfiles similares, lo cual les permite tener un mayor estatus dentro de este grupo y así llevar a cabo sin ningún obstáculo sus agresiones.

Esto puede derivar en otro tipo de problemas sociales como el vandalismo, bajo aprovechamiento escolar, consumo de sustancias nocivas, delincuencia e incluso el uso de algún tipo de arma. Según Olweus, existen varios tipos de acosadores como los típicos, los cuales presentan agresividad con respecto a otros estudiantes, profesores y/o adultos, son impulsivos y dominantes, ansiosos y carecen de

seguridad, así como controladores. los victimarios hacen uso de sobrenombres, insultos y mentiras para generar intimidación, exclusión, daño físico, mental y social que vuelven difícil el clima escolar. Por lo general, este tipo de agresores se acompañan de un grupo que comparte las mismas conductas, por lo que la víctima es incapaz de salir de dicha situación por sí sola.

Existe otro caso denominado “**Los bully-víctimas**” los cuales, cuando son atacados, toman el rol de agresores hacia otros niños menores o más débiles que ellos.

Tienen problemas de concentración, actúan de manera impulsiva lo cual provoca que devuelvan los ataques.

Poseen aún menor rendimiento escolar, problemas de integración, y recurren en mayor grado al uso de bebidas alcohólicas y tabaquismo.

Los testigos, espectadores o bystanders, también conocidos como agresores pasivos, son aquellos alumnos que no participan en las agresiones y únicamente tienen la función de observar estas agresiones, son la audiencia del agresor, entre el 60 y 70% del universo restante. El agresor se ve estimulado o inhibido por ellos, es por ello que hay programas de prevención que tratan que los testigos tengan un rol preventivo.

En un estudio, el 30% de los testigos “intentó ayudar a la víctima”, mientras que el 70% no intentó intervenir.

Desglosada esta cifra, el 40% no hizo nada porque “no era de su incumbencia”, y el 30% no ayudó, aunque “sintieron que deberían hacerlo”, probablemente por temor a ser víctimas. Hay una intención que no se traduce en conducta, lo que podría ser modificado. **(Trautmann, 2008, p. 15)**

La mayoría de los estudiantes considera que a los profesores y personal del colegio les resulta poco relevante el poner un fin a las prácticas de **bullying**, por lo cual consideran que éstos no siempre intervendrían en actos de agresión. **(Trautmann, 2008).**

Queda establecido el precedente de que los perfiles conductuales de las personas tienen su primera y mayor influencia en el hogar, específicamente en

la interacción existente entre los miembros que integran una familia, por ello es importante analizar las condiciones específicas necesarias para el futuro comportamiento del niño en el ámbito escolar.



Figura 12. Recuperado del sitio Pixabay:  
<https://images.app.goo.gl/6xwdVChVSYwSpxsz8>





## ENTORNO FAMILIAR

El entorno familiar juega un papel determinante en el comportamiento y personalidad de los niños ya que muchas de sus conductas son reflejo de las de su familia en general.

Según estudios realizados por la Universidad de Columbia, Estados Unidos, se detectó que la intimidación se da en gran medida entre hermanos (del mayor hacia el menor), la cual pasa desapercibida en muchos casos por la familia, tomando este tipo de conflictos como una situación normal dentro de la convivencia entre hermanos.

De acuerdo a investigaciones llevadas a cabo por la UNAM a niños de nivel primaria, se encontró que en el caso del victimario el padre o tutor suele ser de carácter violento y agresivo con su esposa y a la vez con su hijo, haciendo que el mismo repita esta conducta con sus compañeros de escuela.

Para que el **bullying** exista, la conducta violenta y agresiva es aprendida dentro de la familia misma ya que en muchos casos son los padres quienes fuerzan al niño a defenderse de los ataques amenazándolo con golpearlo y llamándolo “poco hombre”. (*“Entorno familiar violento,” 2017*)

La familia es la primera influencia en la que se aprenden conductas tanto positivas como negativas que influyen en el resto de las relaciones que el niño pueda tener a lo largo de su vida.

Un factor muy importante es el de la violencia familiar en el cual se marcan los roles de agresor y víctima como las únicas formas de comportamiento social existentes.

Cuando existe violencia hacia el menor por parte de los padres, se bloquea la posibilidad de establecer buenas relaciones interpersonales volviéndose más recurrente y agravándose al pasar el tiempo (*Editorial Uf, 2009*).

Por otro lado, hay niños que no reciben un modelo de educación correcto dentro de su familia presentándose, así como carente de reglas y supervisión por parte de los padres respecto a las amistades o comportamientos del niño, provocando una falta de empatía en ellos hacia otros estudiantes, por lo que presentan incapacidad de mostrar respeto y entender los deseos y necesidades de las personas en su entorno, así como poca tolerancia a la frustración culpando a otro compañero por sus fracasos o acciones, convirtiéndolo en posible víctima.

A continuación, se hace hincapié en cuáles son los síntomas que presentan las personas involucradas en casos de acoso escolar.



## SINTOMATOLOGÍA

En cuanto a la sintomatología se encontró diversos factores los cuales influyen de maneras distintas en la víctima y en el agresor. Las víctimas de acoso escolar suelen tener dificultades para relacionarse con otras personas.

Son incapaces de defenderse a sí mismos durante este tipo de situaciones, les genera inseguridad y sensibilidad, tienen pocas amistades, se pueden mostrar iracundos en casa después de su horario de clases, esto puede causar a largo plazo en la víctima una personalidad depresiva y ansiosa, desinterés por participar en eventos académicos, diferentes tipos de enfermedades como debilidad.

A continuación, se enlistó estas características definidas en puntos para abundar de mejor manera el tema:

- Dificultades en la memoria del menor que perjudican la atención y la concentración provocando un bajo rendimiento en su entorno escolar.
- Se muestra deprimido, ansioso, irritable, con malestares como dolores de cabeza, cansancio extremo y falta de apetito, así mismo su forma de ser cambia radicalmente haciéndolo introvertido, aislado de su entorno social y con problemas para conciliar el sueño.

- El menor presenta junto con estos problemas un estado de alerta constante lo que le impide juntarse con otros estudiantes, y que lo obliga a no querer asistir a su escuela, faltando de forma recurrente.

- Entre las conductas que se pueden percibir en el niño, se encontró que muestra culpabilidad y evita comunicar algunas situaciones o hechos que le suceden, negándolos de manera incongruente.

- Presenta miedos como a perder el control o incluso a su mismo aislamiento, respondiendo así con llanto y con cambios bruscos en sus emociones y estado de ánimo.

- Otras formas de encontrar estos síntomas son la presencia de temblores sin razón alguna en el niño, inquietud y nerviosismo de manera extrema en la mayor parte del día, pesimismo y amenazas hacia las personas de su entorno que pueden llegar incluso a intentos de suicidio. (**CuidatePlus, 2015**).

En el caso de los Acosadores, victimarios o **Bullies**, suelen comportarse de manera impulsiva, ventajosa, manipuladora, acostumbran mentir y hacer trampa, usan recurrente la fuerza y agresividad, no tienen conciencia ni responsabilidad de lo que provocan sus acciones, carecen de empatía no respetan a la autoridad y tienden a querer llamar la atención, esto puede desencadenar a mayor edad el consumo de drogas y alcohol, vandalismo, deserción escolar,

riñas constantes, abusos dentro del entorno familiar, un despertar sexual a temprana edad.

Algunos factores están representados en la siguiente lista:

- En cuestión del agresor, su forma de desenvolverse es agresiva siendo esta su mejor opción para resolver cualquier conflicto o problema.
- Siempre se comporta de manera provocadora en su entorno y generalmente intenta intimidar a sus iguales.
- Normalmente le cuesta trabajo entender lo que su víctima puede llegar a sufrir, no queriendo ponerse en su lugar y siguiendo así con sus conductas de agresión.
- En el aspecto familiar, carece de cariño por parte de sus padres o tutores lo cual provoca que el niño agresor presente actitudes poco afectivas y que terminan desarrollando características como poco compasivo o cercano a su víctima, evitando sentirse identificado con la misma (Alvez, 2015).

En cuanto a los observadores o testigos de **bullying**, algunas de las consecuencias que puedan repercutir en sus conductas son igualmente la depresión y ansiedad, tabaquismo alcoholismo y drogadicción, y la disminución de la asistencia a la escuela (ONG Internacional Bullying Sin Fronteras, 2017).

Hasta el momento se ha presentado información

que ha sido referente a las conductas, síntomas y demás aspectos que están presentes en el **bullying**, por ello resulta prudente mostrar algunas de las maneras que se han desarrollado a través de diversas investigaciones para prevenir o controlar este tipo de conductas.



Figura 15. Recuperado del sitio Pixabay:  
<https://pixabay.com/es/photos/persona-joven-sesi%C3%B3n-ocultar-solo-2244036/>



## MÉTODOS PARA PREVENIR EL BULLYING

El acoso que pueden sufrir tanto menores como mayores de edad en el colegio, instituto o universidad cada vez está teniendo más atención, pero todavía dista mucho de ser un problema resuelto.

Si bien no se les puede defender cuando no se les ve, hay consejos para que puedan defenderse por sí mismos, y para los profesores que le cuidan. **(Iglesias, sin fecha).**

La ausencia de reglas y supervisión dentro y fuera del ámbito escolar, así como una mala comunicación familiar y un entorno conflictivo dentro de la misma, puede determinar el surgimiento de conductas agresivas y violentas en los menores **(Iglesias, sin fecha).**

Por lo general los victimarios escogen como víctima a niños más débiles, pasivos, temerosos y con pocas amistades lo que imposibilita que puedan defenderse por sí mismos, aunado a esto las víctimas de acoso evitan comunicar a un adulto la situación que está padeciendo, ya sean padres o profesores, por ello es recomendable tomar ciertas medidas para prevenir y detectar posibles casos de acoso escolar **(Iglesias, sin fecha).**

El primero de ellos implica no incitar al menor a resolver el problema mediante el uso de la violencia ni abandonarlo en ciertas situaciones, ya que esto puede generar una mayor frustración en los niños. Brindar un ambiente familiar positivo libre de

golpes, insultos o humillaciones ya que este tipo de conductas se replican dentro de la escuela.

En el caso de detectar que un menor es el acosador no debe ignorarse la situación si no que, por el contrario, hacerle reconocer el error y disculparse de la misma.

En el caso de las víctimas los padres deben acercarse a la institución para buscar una solución inmediata al problema, mantenerse al tanto del desarrollo escolar de sus hijos y qué es lo que la escuela hace para ayudar en dicha situación **(Iglesias, sin fecha).**

Para las instituciones la pregunta sobre cómo erradicar la práctica del **bullying** es muy compleja e importante, pero es posible considerar que se pueden tomar medidas pertinentes que ofrezcan una solución perceptible, en las cuales deben involucrarse tanto los padres como los maestros y autoridades educativas.

Es importante informar a los estudiantes sobre las repercusiones negativas del acoso, por lo que las escuelas pueden implementar las siguientes prácticas:

- Generar comodidad utilizando las redes sociales para estimular la comunicación con los alumnos y padres de familia.



- Organizar campañas de prevención del **bullying** que puedan promover el “buzón de quejas y sugerencias” dentro del plantel educativo, aprovechando **Facebook** como plataforma publicitaria.
- Implementar un blog colaborativo en la página escolar que ayude a instruir sobre las repercusiones y las causas del **bullying** en el entorno educativo.

Consentir que la comunidad se involucre en la generación de las notas que van a servir, para nutrir al **blog** es un gran método para interesar tanto alumnos, maestro y padres en las problemáticas del ambiente pedagógico.

- Entender que NO HAY MODO de erradicar el **bullying** en su totalidad, sin embargo, el estar preparado para enfrentar una problemática de este nivel ayuda a disminuir los casos de acoso estudiantil y mejorar el entorno educativo.

Una vez establecidos los métodos de prevención e el ambiente escolar, cabe mencionar algunas acciones que se pueden tomar desde el entorno familiar para prevenir el futuro acoso escolar.

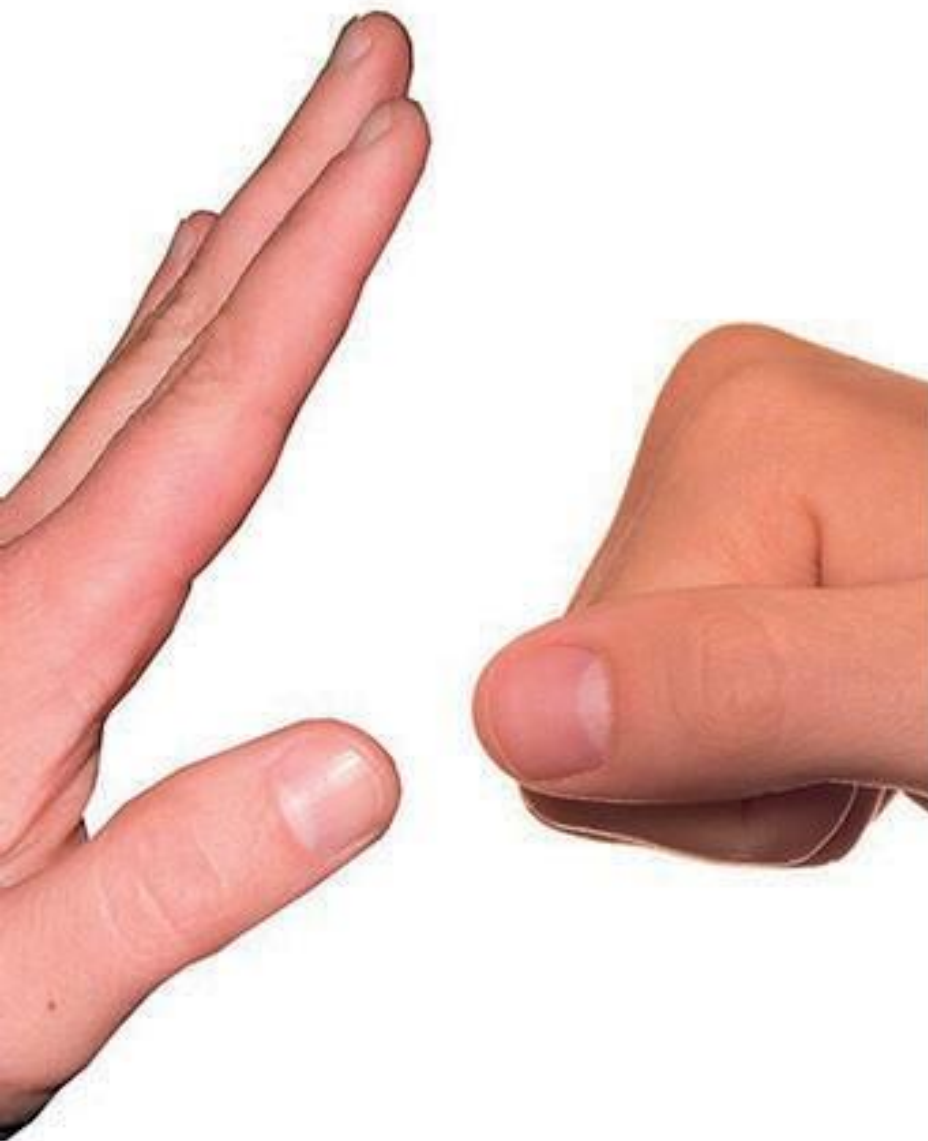


Figura 17. Recuperado del sitio Pixabay:  
<https://pixabay.com/es/photos/parada-violencia-pu%C3%B1o-mano-beat-4121138/>

## MÉTODOS APLICADOS EN EL ENTORNO FAMILIAR

La mejor manera que existe para erradicar el **bullying** es la prevención, la cual a partir de una serie de acciones y comportamientos dentro del hogar puede evitar que un niño termine siendo víctima de **bullying**, o por el contrario victimario.

Dentro de las más importantes se destacan:

- Una correcta y constante comunicación entre padres e hijos, para establecer lazos de confianza que permitan que el menor sea libre de expresarse, que confíe en sí mismo evitando que caiga su autoestima.

- Los padres deben mostrarse como ejemplos positivos, en cuanto a sus conductas para que genere un entorno familiar sano en el que el diálogo se dé de una forma afable, sin dejar cabida a la violencia o agresividad.

- Enseñar a los menores la importancia del respeto, tolerar y demostrar empatía hacia sus iguales. Con el fin de evitar la agresión entre pares, y en el caso de llegar a ser víctimas no tomar este tipo de acciones como algo cotidiano, lo cual puede generar un sentimiento de culpa.

- Ponerle reglas al niño evitando la imposición y el autoritarismo, y por el contrario explicarle con argumentos para que sea consciente de lo que está bien o no, y que es necesario que respete y aplique estas reglas.

- Conocer su entorno social para saber cómo es la convivencia entre él y sus amistades, actividades que permitan la convivencia sana entre ellos.

- Fomentar el desarrollo de actividades que sean de su interés, lo cual lo ayudará a socializar, aumentar su autoestima y confianza, así como generar relaciones interpersonales.

Involucrarse activamente en la educación del niño dentro del entorno escolar ya sea con los profesores y demás autoridades encargadas de la misma.

Hasta ahora se han establecido las generalidades de la problemática que representa el acoso escolar (**bullying**), por ello resulta importante revisar los antecedentes de este tipo de conducta, así como su contexto a nivel global, posteriormente nacional (México), local (Puebla) y finalmente aterrizando en una institución específica que servirá como punto clave para el desarrollo de esta investigación.



**Bullying** ALERT



**CAPÍTULO 2**

# **EL *BULLYING* EN EL ÁMBITO ESCOLAR**





## ANTECEDENTES

De acuerdo con Dan Olweus, la intimidación en el ámbito escolar es un fenómeno muy antiguo el cual comenzó a estudiarse a principios de la década de los 70's, fue el mismo Olweus el pionero en analizar ésta problemática, y en 1983 salen a la luz los primeros estudios relacionados con el acoso escolar, y fue hasta finalizar la década de los 80's y comienzos de los 90's que dicha problemática tomó notoriedad en otros países tales como: Japón, Inglaterra, Holanda, Canadá, Estados Unidos y Australia (Castillo, 2011).

Es necesario diferenciar entre la violencia y la agresividad, ya que, aunque ambas son inherentes a la subjetividad y la desventaja de un individuo respecto a otro (física y emocionalmente), la violencia, si bien se da en el contexto social no es propia del ser humano y la conducta agresiva conlleva una intención de hacer daño.

Las expresiones de violencia no son exclusivas del ámbito familiar, sino que están presentes en otras instituciones sociales, cobrando un creciente interés entre los investigadores y los responsables de formular políticas públicas. La violencia en las escuelas representa uno de esos nuevos tópicos de interés. En Estados Unidos el fenómeno de la violencia escolar en general y la violencia juvenil en particular, viene siendo abordado como un problema social desde la década de 1980.

Para que ésta exista se necesitan por lo menos 2 componentes afectados que son: quien la ejerce y quien la padece, y pudiera haber un tercero, quien la contempla sin hacer nada al respecto. De esta manera, la intimidación y la victimización se vuelven un problema complejo que surge de las relaciones interpersonales, por ello, la escuela se vuelve el ambiente perfecto para que se desarrolle.

El maltrato escolar entre pares muchas veces pasa inadvertido por los profesores o inspectores escolares, permitiendo que el grupo de intimidadores actúe libremente en forma reiterada, provocando serias repercusiones en la conducta de la víctima, como ansiedad, baja autoestima y bajo rendimiento académico, perjudicando la calidad de sus relaciones interpersonales (Olweus, 1998) en el marco de la comunidad educativa en general. Olweus, 1998. (citado en Tamar, 2005, p. 212)

A partir de 1978 (en Escandinavia), el estudio del abuso escolar se ha vuelto un problema internacional de acuerdo con investigaciones realizadas en Australia, Estados Unidos y Japón.

Partiendo del marco de referencia existente a nivel internacional, resulta pertinente hacer una segmentación más específica enfocándose en el territorio mexicano para el análisis de este en materia de *Bullying*.



## BULLYING EN MÉXICO

De acuerdo con las cifras obtenidas por la ONG (Internacional *Bullying* sin Fronteras), entre 2017 y 2018 en México se han incrementado los casos de acoso escolar considerablemente, hasta el punto en que 7 de cada 10 niños sufren diariamente algún tipo de acoso en su entorno escolar, esto es aproximadamente en números el equivalente a 28,000,000,000 de niños y adolescentes (la población de Portugal, Bélgica, Uruguay y Chile unidas).

Este estudio es concluyente en que México ocupa el primer lugar a nivel mundial con mayor tasa en cuanto a casos de *Bullying*, seguido de Estados Unidos y China quienes están en el segundo y tercer lugar respectivamente.

Muy pocos de estos casos son comunicados a los padres o tutores, así como a las autoridades escolares, siendo que el 85% de los casos de acoso ocurren dentro de las instituciones educativas afectando mayormente a niños con discapacidad, se estima que un 44% de niños con rango de edad entre los 8 y 10 años han sido víctimas de acoso en algún momento, así mismo se prevé que más del 50% de los victimarios es propenso a cometer algún tipo de delito en su etapa adulta, un 90% de los estudiantes con diferentes preferencias sexuales son víctimas de acoso, y cerca de 3,000,000,000 de estudiantes desertan de la escuela a causa del *Bullying* (ONG Internacional *Bullying* Sin Fronteras, 2017).

En México, como en muchos otros países, el fenómeno del *Bullying* se ha incrementado de manera consistente, provocando que se preste mayor atención y se lleven a cabo más estudios sobre el tema.

Prieto, Carrillo y Jiménez, 2005; Vázquez. Villanueva, Riso y Ramos, 2005, Velázquez, 2005 (como se citó en *Differences in socioeconomic status, climate and family adjustment of students with and without reports Bullying*, 2012) dicen que

Entre estos estudios se encuentran los que se enfocaron en alumnos de bachillerato, y reportan que un 64% de estos estudiantes reconocen haber sufrido de abuso por parte de sus compañeros durante su trayectoria escolar, el 71.8% refieren observar violencia en sus escuelas y más del 50% señalan acudir con frecuencia a la violencia física y psicológica como forma de defensa.

Valdés, Carlos, Torres (2012) dentro de las investigaciones realizadas en los niveles de educación básica, están los que se elaboraron por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa en el 2006 los cuales concluyen que el 11% de los estudiantes admiten haber participado en peleas, un 14% haber sido víctima de agresión física por parte de un compañero y el 13.6% ha recibido agresión verbal de otros alumnos; Castillo y Pacheco (2008).



Figura 20. Recuperado del sitio Pixabay:  
<https://pixabay.com/es/photos/adolescente-desesperado-triste-2710526/>



Figura 21. Recuperado del sitio Pixabay:  
<https://pixabay.com/es/illustrations/bully-ataque-agresión-acoso-escolar-655659/>

Silva y Corona (2010) (como se citó en *Differences in socioeconomic status, climate and family adjustment of students with and without reports Bullying*, 2012) “Un 50.3% de los estudiantes reconocen ser víctimas de abuso psicológico, 22.9% abuso social y 22.2% violencia física”

Dentro de las cifras presentadas por la unidad de atención al maltrato y abuso sexual infantil en el Distrito Federal, se encontró que un 11% de estas provenían de casos de violencia entre alumnos y que estas tenían más presencia en estudiantes de primaria que de secundaria, y por último Ponce (2012) halló que un 21.5% de estudiantes de secundaria reconoció llevar a cabo conductas violentas en la escuela dirigidas hacia sus compañeros, y un 43% de esos alumnos reportaron ser víctima de esta forma de violencia. (Valdéz et al., 2012, p. 3)

Los datos publicados por la Secretaría de Educación Pública en el 2015 son insuficientes, ya que únicamente mencionan la necesidad de tomar acción para detener este problema no del todo definido. Otros análisis, como el realizado por el estado de Tlaxcala, comprueban que la existencia del acoso escolar es una realidad que no pasa desapercibida. Los datos que se obtuvieron en dicha investigación resultaron preocupantes por el aumento de posesión de armas punzocortantes en una institución de educación secundaria, así como las crecientes agresiones verbales siempre presentes que afectan el clima y la convivencia escolar (Flores, 2015).

“La violencia, más conocida como *Bullying*, es una situación que cada vez penetra en las escuelas mexicanas, y realidad que se observó en los datos obte-

nidos en la última encuesta telefónica nacional BGC Excelsior. Esta reveló que para un alto porcentaje de la población se trata de una práctica de abuso de poder que tiene su principal fuente en el entorno familiar”. (Universia México, 2014, p. 1)

Las razones que los encuestados consideran como factores para que esta situación se origine son: el aspecto físico, su desempeño escolar, orientación sexual, clase social o económica, y personalidad de la posible víctima (Universia México, 2014).



Figura 22. Recuperado del sitio Pixabay: <https://pixabay.com/es/photos/acoso-escolar-ni%C3%B1o-dedo-sugieren-3362025/>

Ante este panorama, la Secretaría de Educación Pública implementó un programa piloto en el año del 2014 con el fin de prevenir y reducir el *Bullying* en las instituciones educativas de la República Mexicana. Dicho programa presentaba las siguientes acciones: “Instaurar instancias oficiales en cada estado del país para atender todas las denuncias de acoso escolar que se registre, y también, diseñar campañas permanentes que contribuyan a evitar o erradicar la violencia en la educación” (Universia México, 2014, p. 1).

Se estima que en México la razón por la cual un 60% de los menores que cometen suicidio es el acoso escolar, esto de acuerdo por una investigación hecha por la Organización de las Naciones Unidas en 2016, la cual indica que México es uno de los primeros lugares en la lista con esta alarmante cifra. Se considera que este tipo de prácticas se dan por lo general dentro de entornos que deberían ser seguros, y bajo la supervisión de las autoridades escolares. Se considera de lo más importante conocer las causas que originan las conductas agresivas para prevenir que este fenómeno continúe acrecentándose y pueda establecerse un entorno educativo positivo (Guevara, 2017).

En México, el tema de *Bullying* no ha sido abordado de manera formal, el primer antecedente de cifras sobre maltrato escolar infantil son las consultas juveniles e infantiles realizadas por el instituto federal electoral (IFE) en los años 2000 y 2003.

“32% de los menores de 15 años consultados afirmaron ser víctimas de maltrato en la escuela; más del 15% aseguro ser insultado y 13% dijo ser golpeado por sus compañeros”.

Derivado de estos datos, el Instituto Nacional de Pediatría decidió iniciar un estudio serio y profundo sobre el tema. Sus conclusiones fueron presentadas a finales del 2008 y confirman que el acoso entre alumnos está aumentando. Y a partir de ese mismo año la SEP ha emprendido acciones tendientes a identificar y erradicar esta práctica de las aulas del país.

Partiendo del contexto nacional, es necesario enfocar la investigación en un punto más específico como lo es en el estado de Puebla.



## BULLYING EN EL ESTADO DE PUEBLA

De acuerdo con cifras recabadas por la Secretaría de Educación Pública, se estima que un 25% de estudiantes en el Estado de Puebla han sufrido alguna vez algún tipo de *Bullying*, siendo los más vulnerables los niveles básicos (primaria y secundaria) ya que, más de la mitad de los casos ocurren entre estos niveles, ocupando un 30% el nivel primaria, un 21% secundaria y un 19% bachillerato respectivamente. El acoso escolar afecta en mayor medida a los niños y jóvenes en un 51% de los casos, correspondiendo el 45% restante a las niñas (Cataño, 2017).

“Según los datos compartidos, 40% de los niños acosados lo viven cada día, mientras que 20% una vez al mes.

Pese a la situación, 10% de las víctimas de *bullying* dice que se lo buscaron, mientras que 34% cree que es por la debilidad de sus compañeros y 28% piensa que es por ser diferente física y social.

45% del *bullying* se vive en el recreo, 34% en el salón y el resto entre la casa, la escuela, los parques o por vía cibernética”. (Cataño, 2017, p. 1).

En el año 2016 en el estado de Puebla se documentaron 96 casos de *bullying*, lo cual lo posiciona en el cuarto lugar a nivel nacional por encima de Quintana Roo, Querétaro y Campeche, esto según estudios de la ONG´s afectando principalmente

a niños de entre 5 y 15 años. Esta problemática afecta principalmente a las juntas auxiliares siendo estas las más representativas como San Felipe Hueyotlipan, San Francisco Teotihuacán y San Miguel Canoa.

Dicha problemática se agudiza por la falta de conocimiento de las autoridades y las escasas denuncias de los casos, ya que solo el 10% de los casos son registrados, dificultando así la posibilidad de tomar medidas pertinentes para combatir dicho problema, esto aunado a la falta de programas de prevención en las instituciones del estado. Con 96 casos, Puebla ocupa el cuarto lugar en acoso escolar.

La información que se presenta a continuación tiene que ver con las acciones que se deben de hacer en caso de que sea detectada una persona sufriendo *Bullying*.



Figura 23. Recuperado del sitio Lifeder:  
<https://www.lifeder.com/bullying-mexico/>

## ACCIONES Y RECOMENDACIONES PARA ATENDER A UNA VÍCTIMA DE BULLYING

Muchas veces cuando se detecta que un niño es víctima de acoso escolar, resulta muy complicado saber qué hacer al respecto o adónde acudir para solicitar ayuda, Esta situación resulta muy difícil de afrontar para las familias. Por ello, se presentan estas recomendaciones que pueden ser de gran ayuda para afrontar dicha problemática:

1- Recibir atención médica en caso de presentar señales de maltrato como lo son golpes, rasguños o cualquier tipo de lesión relacionada a alguna agresión física, en los casos de ansiedad y depresión acudir al psicólogo para iniciar el tratamiento adecuado para atender y diagnosticar la gravedad del caso. Es recomendable dentro de las posibilidades, acudir con profesionales fuera de la institución educativa para evitar cualquier conflicto de interés.

2- El primer paso es acudir a la institución educativa donde sucede el supuesto problema y hacerlo del conocimiento de los profesores y directivos de la institución, para entre todos buscar una solución al problema mediando la situación entre la víctima, el agresor y sus respectivos padres o tutores. En caso de percibir una falta de interés por parte de los académicos y directivos de la institución educativa, o estos ser incapaces de darle una solución al problema, la siguiente opción es hacerlo del conocimiento del comité de padres de familia para ponerlos al tanto de lo que sucede dentro de la institución y pidiendo su apoyo para encontrar una solución entre toda la comunidad.

3- En caso de que la institución continúe sin brindar el apoyo necesario y tomando nulas medidas para solucionar este tipo de problemas, existe la opción de poner una denuncia educativa que deberá llegar a manos del delegado educativo de la zona y del inspector educativo correspondiente, dicha denuncia deberá contener toda la información recabada por los doctores, psicólogos, maestros y directivos de la institución servirá para documentar el caso.

4- En caso de considerar que la integridad física de la víctima se encuentra en peligro, lo más recomendable es presentar una denuncia ante la policía y/o fiscalía de menores quienes tomaran las medidas pertinentes en base a derecho.

5- Existen diferentes asociaciones de ayuda a las víctimas de *bullying* como a sus familias, por lo que se recomienda acercarse a dichas instituciones para poder canalizar correctamente y resolver esta problemática con la ayuda de profesionales y expertos en este tema. ("Sintomatología *bullying*," 2015)



Figura 24. Recuperado del sitio RFI:  
<http://www.rfi.fr/es/americas/20150115-el-bullying-una-enfermedad-rara-en-mexico>



Figura 25. Recuperado del sitio Fundación Ganfer:  
<http://fundacionganfer.org/noticias/mexico-primer-lugar-en-acoso-escolar-ocde-5-10-alumnos-agreden-a-companeros/-el-bullying-una-enfermedad-rara-en-mexico>

## CAMPAÑAS Y PROGRAMAS IMPLEMENTADOS PARA LA DETECCIÓN Y COMBATE DEL BULLYING EN EL ESTADO DE PUEBLA

### Líneas telefónica para atender, prevenir e informar sobre el **Bullying**:

01-800-111-acoso (22676)

DIF del estado de Puebla:  
Difestatal.puebla.gob.mx  
22-22-29-52-00

Fundacionenmovimiento.org.mx  
1-327-011-2  
Twitter: @fundacionenmov

### Páginas de internet para denunciar casos de **Bullying**:

www.acosoescolar.sep.gob.mx  
www.gob.mx/escuelalibredeacoso/  
http://ss.pue.gob.mx/hostigamiento-acoso-sexual-y-laboral-y-conductas-de-discriminacion/

### **Campañas presentadas en otras escuelas:**

#### **Programa antibullying Zero**

Es un programa que ayuda a generar un entorno escolar libre de violencia, cuenta con 7 manuales que son distribuidos al inicio del ciclo escolar:

- 1.-Plan de acción
- 2.-Guía para educandos secundarios.
- 3.-Guía para educandos primarios.

- 4.-Guía para docentes.
- 5.-Manual de las padres madres deben saber.
- 6.-Manual de ciberbullying
- 7.-Manual de aprendizaje socio-emocional.

#### **Todos contra el bullying DIF**

Beneficio a 5,500 menores.

Objetivo principal es aminorar el acoso, la exclusión de la violencia que se manifiesta entre los niños de las escuelas primarias.

Se visitaron más de 25 planteles educativos.

Platicas y entregas de cuadernillos didácticos para las y los menores.

#### **Stopbullying**

Actividades para enseñar a los estudiantes acerca del acoso.

Presentaciones y discursos sobre detener el acoso.

Debate de como reportar el acoso.

Redacción creativa.

Obras de arte.

Programas y planes basados en evidencias.

Capacitación del personal sobre la prevención del acoso.

A continuación, se presenta a la escuela Yermo y Parres, en la que se profundizará sobre su contexto y situación actual, con el motivo de entender el **Bullying** en un entorno más delimitado.



Figura 26. Recuperado del sitio del Gobierno de México:  
<https://www.gob.mx/escuelalibredeacoso/>



Figura 27. Recuperado del sitio Fundación en Movimiento, A.C.:  
<http://fundacionenmovimiento.org.mx/>



## ESCUELA YERMO Y PARRES

### Contexto de la escuela

Dentro de las muchas instituciones educativas encontradas en el Estado de Puebla, se investigará específicamente la escuela privada Yermo y Parres, ubicada en la avenida 3 poniente #1506 col. Centro en la capital poblana, en la cual se imparten los niveles de primaria, secundaria, bachillerato y licenciatura. Se distingue por ser una institución católica dirigida por monjas y que se enfoca en un segmento de la población con un nivel socioeconómico medio/alto.

Los grupos de primaria cuentan con aproximadamente de 20 a 25 alumnos, habiendo un solo salón por grado. Realizan dinámicas y festivales en fechas importantes, donde conviven tanto estudiantes como padres de familia, se realiza junta cada 2 meses para entrega de boletas y avisos generales, y una vez al mes reúnen a toda la institución para asistir a misa en la iglesia ubicada dentro de sus instalaciones, donde se imparte la clase de religión.

Dentro de la escuela, se imparten talleres extra-curriculares, como uno llamado “I AM” (infancia y adolescencia misionera), en el que se busca inculcar a los alumnos una conciencia misionera y de desapego a los bienes materiales, así como los talleres de coro, guitarra y karate.

Cada salón cuenta con un grupo de *WhatsApp* para padres, en el cual el docente funge como administrador, cuyo propósito es dar avisos y comentar sobre las tareas. Así mismo se realiza la guardia para



Figura 28. Recuperado del sitio SIC México:  
[https://sic.cultura.gob.mx/ficha.php?table=universidad&table\\_id=1017](https://sic.cultura.gob.mx/ficha.php?table=universidad&table_id=1017)

recibir y ayudar a los niños a bajar de los autos de sus padres para ingresar a la institución.

### Bullying en la escuela Yermo y Parres

Debido al contexto anteriormente mencionado con referencia a esta institución, así como el sistema de valores morales y el tipo de educación que brinda (basada en principios religiosos y perteneciendo al sector educativo privado), se ha logrado mantener un índice de violencia bajo dentro de la institución, pero ello no le exime de presentar casos documentados de *bullying*.

Se cuenta dentro de la institución con un “informante clave”, quien funge como facilitador de la comunicación entre los directivos de la escuela y los investigadores, permitiendo acceder pertinentemente a la información que se requiera, para realizar una investigación de campo bien documentada y así conocer los casos que han ocurrido en diferentes momentos del tiempo.

Citando palabras expresadas por la directora de la institución respecto a medidas tomadas para prevenir el acoso escolar se destacan las siguientes:



Figura 29. Recuperado del sitio Twitter de la SEP:  
[https://twitter.com/sep\\_puebla/status/917439128035364864?lang=ms](https://twitter.com/sep_puebla/status/917439128035364864?lang=ms)

“Queremos mantener los grupos de alumnos pequeños, y, por lo tanto, la interacción entre ellos es mayor, y esto aumenta el grado de confianza y compañerismo entre ellos”, con la finalidad de detectar los posibles casos de *bullying* y al mismo tiempo prevenirlos.

Como en la mayoría de las instituciones, se ha detectado que entre estudiantes existe la práctica de llamarse por sobrenombres, sin embargo, no se ha detectado que estos sean despectivos o hirientes, más bien se ha observado que es una especie de juego pero ello no es motivo suficiente para tomar esta situación a la ligera, ya que al preguntarle a los niños, por qué se les dice de cierta manera ellos han respondido que son ellos mismos quienes eligen el sobrenombre, y no se sabe con certeza si es por miedo al agresor o si hablan con la verdad.

Dado los puntos anteriores se da una referencia de qué es lo que se encontrará en esta institución, sus valores primordiales y el tipo de educación que brinda que en este caso es católica y privada, gracias a esto es más bajo el índice de la violencia dentro de ella, pero aun así sigue habiendo casos documentados donde está presente este problema.

## IDENTIFICACIÓN DE CASOS PARTICULARES

En todos los casos presentados continuación se omiten los nombres, edades y cualquier tipo de información que exhiba la identidad de los alumnos, de esta manera, se protege la integridad y privacidad de los afectados y se respetan los acuerdos establecidos con la institución para así facilitar la información requerida de casos documentados de acoso escolar en la escuela Yermo y Parres.

### *Caso 1: Bullying de carácter físico y psicológico.*

Se documentó en el año 2017 un caso en el cual a la víctima se le acosaba de forma física y verbal, donde los agresores le quitaban su comida y la tiraban, lo cual repercutió en el aislamiento del alumno, volviéndolo más callado, careciendo de interacción con otros compañeros. Esto se detectó gracias a la intervención de los profesores quienes informaron de esta situación a los directivos de la institución, haciendo que los padres tomarán las medidas adecuadas como llevándolo a terapias, para ayudar a la interacción del infante. En el año 2018, la víctima presentó una mejoría al ya no presentar acoso en su contra ayudándolo así en su autoestima.

### *Caso 2: Bullying de carácter verbal y psicológico*

En el 2016, se documentó el caso donde un alumno, en una ocasión se lastimó el pie, por lo tanto tuvo que llevar unos días el pie vendado y por lo mismo no podía usar los zapatos del uniforme, tenía que usar una chancla en ese pie para que se pudiera recuperar, en este caso los agresores eran sus compañeros de clase, le hicieron burla unas cuantas semanas, le ponían apodos e imitaban su forma de caminar, por lo tanto los profesores tomaron medidas preventivas, diciendo a los alumnos que si volvía a escuchar algún tipo de apodo los castigaría. En este caso la autoestima de la víctima fue lastimada y afectó la forma de comunicarse con los demás.

### *Caso 3: Bullying de carácter verbal y psicológico*

En el 2016, se suscitó un caso donde la víctima siendo una niña le hacían burla denigrándola, por diversos aspectos físicos. en este caso el informante no dio detalles de los apodos.

### *Caso 4: Bullying de carácter verbal y psicológico.*

En el 2016, una alumna tenía un carácter difícil (presumida, mentirosa, grosera, etc.), solían ponerle reportes de conductas, donde se especificaba que se doblaba la falda hacia arriba, para hacerla más corta. Otro reporte que llegó a la dirección, ocurrió cuando la niña escribió una grosería en su propio libro, cuando la maestra se dio cuenta de lo que decía, la niña quiso culpar a sus compañeras, argumentando que ellas eran malas con ella y que eran muy groseras. En otras ocasiones se le encontró copiando la tarea de sus compañeros, ellos explicaron que la niña los obligó a pasarle la tarea. La maestra reportó que la niña inventaba muy seguido que se sentía mal o que estaba enferma. El caso concluyó cuando la cambiaron de escuela al término de ese mismo año, la madre se veía muy preocupada, mientras que el padre estaba en negación, la alumna presentaba un mal rendimiento escolar y una mala actitud hacia el profesor y sus compañeros.

#### Caso 5: *Bullying de carácter físico y psicológico.*

En el 2017, en este caso se documentó que, en una ocasión, un alumno le comentó a su mamá que tenía que llevar un cuchillo para partir un “pastel” (sin embargo, eso fue mentira), el niño usó ese cuchillo para amenazar a las niñas en el recreo, la situación llegó hasta la dirección, por lo que fue la única ocasión en donde este alumno causó problemas de este tipo, generándose como un caso aislado, donde las verdaderas intenciones del joven eran de jugar un poco rudo con sus compañeras. Se trató el tema con sus padres, así que tomaron la decisión de llevar al niño a un par de terapias para saber lo que sucedió.

#### Caso 6: *Bullying de carácter verbal*

En el 2018, se han escuchado algunos apodos sin llegar a usar palabras denigrantes, entre los niños, patrones de juego algo pesados, algunos niños lastimados por juegos a la hora del receso.

#### Caso 7: *Bullying de carácter verbal y psicológico*

Septiembre del 2018, una alumna de 6° grado de primaria difundió un video hablando mal de otras alumnas, lo subió a YouTube, la niña no usó groserías, pero dejó en claro el punto donde uno de sus compañeros no le agradaba nada y sobre otros que no le caían bien, diciendo que son unas personas con las que no le es grato convivir y describiéndolas negativamente, criticando su manera de hablar, caminar, escribir. El video llegó a manos de todos sus compañeros de clases y algunos padres de familia. Este caso aún no llega a manos de las autoridades de la institución. Los padres de la niña aun no hablan con el profesor, pero la alumna sigue haciendo caras, gestos y mostrando su inconformidad con las víctimas ya mencionadas.

De estos casos ya expuestas todos tienen repercusión en todos los aspectos emocionales y escolares del infante, dando como consecuencia una baja en su desempeño escolar.



Figura 30. Recuperado del sitio:  
<https://education.cu-portland.edu/blog/curriculum-teaching-strategies/staff-bullying-in-school/>



Figura 31. Recuperado del sitio CuidatePlus:  
<https://cuidateplus.marca.com/familia/nino/2016/11/20/tolerancia-cero-bullying-136522.html>



## DESEMPEÑO ESCOLAR DE LA VÍCTIMA

El desempeño escolar puede verse afectado tanto positiva como negativamente por el estado emocional, que puede llegar a ser un reflejo de vivencias personales, familiares y sociales, a continuación, se presentan algunas de las formas en que las emociones influyen en el ámbito académico.

Dependiendo del caso es como se mide el desempeño escolar de la víctima porque hay alumnos que son molestados por las buenas calificaciones, aunque esto no afecta su desempeño en estas labores si repercute personalmente en la víctima, o en la escuela se le ve incómodo y/o nervioso. Les cuesta más trabajar en equipo y los trabajos en clase en ocasiones tardan más tiempo de lo normal.

En los casos donde el estudiante es promedio, cuesta más detectar los cambios, por ejemplo, deja de participar en clase y no se junta con todo el salón como antes lo hacía, sus calificaciones suben y bajan de manera gradual, no son estables.

Desempeño bajo, en este caso se le presta más atención por la falta de participación y de empeño en las labores escolares, es un niño que se va a los extremos o es muy platicado o es muy callado, en su casa no le prestan atención en el aspecto de los deberes escolares, y en los exámenes son los últimos en entregar. Entrega muy pocas tareas y solo se destaca en una materia por lo regular.

En algunos casos la víctima:

- Se mete más en problemas hablando del ámbito de la conducta en la institución.
- Falta de manera más recurrente.
- Se muestra cansado en clases.
- Algunos docentes notan cambios en la postura del niño (se joroba, se inclina mucho hacia su pupitre).
- Cambios en su escritura (se equivocan mucho, hacen la letra diferente).



Figura 32. Recuperado del sitio La voz de la Frontera:  
<https://www.lavozdelafrontera.com.mx/local/bullying-es-mas-intenso-en-se-cundaria-1628265.html>



Figura 33. Recuperado del sitio El Heraldo:  
<https://www.elheraldo.co/tendencias/por-que-hacemos-bullying-255198>

**Bullying** ALERT



## CAPÍTULO 3

# APLICACIONES Y ANÁLISIS ICONOGRÁFICO

## INTRODUCCIÓN

Muchas son las campañas que se han implementado para disminuir las alarmantes cifras de acoso escolar alrededor del mundo, desde medios impresos, digitales, pláticas relacionadas al tema, etc. Son todas, aportaciones realizadas que buscan generar consciencia sobre la creciente problemática acerca del tema del *Bullying*. En la actualidad, las nuevas tecnologías de información y comunicación juegan un papel preponderante en la vida de las personas. El intercambio de información a través de los teléfonos celulares se ha vuelto indispensable para los individuos y por ende el surgimiento diario de aplicaciones (relacionadas a cualquier tipo de contenido) es fundamental para el intercambio de información constante en la sociedad actual. Evidentemente, la preocupación de la sociedad por esta problemática ha propiciado el surgimiento de aplicaciones para dispositivos móviles enfocadas en ayudar a contrarrestar, el grave problema del acoso escolar. La mayoría de ellas presentan diferentes aportaciones respecto a su presentación, interacción, información y público al que van dirigidas (ya sea hacia padres, maestros, niños...) pero ninguna ha logrado generar gran impacto en los diferentes individuos involucrados en el tema, y mucho menos se han logrado disminuir las cifras en cuanto al aumento de casos se refiere. Muchos factores intervienen para que exista este escenario, como lo son: La falta de información respecto al tema del acoso escolar, el desconocimiento absoluto de los efectos físicos y psicológicos a corto y largo plazo que sufren los actores involucrados en el desarrollo de esta acción e incluso, la falta de empatía respecto al sufrimiento de otros que puede ser percibida

en el día a día ante actos de violencia y agresión en la vida cotidiana. Es por ello, que es fundamental realizar aportes que sirvan como ayuda para detener este tipo de situaciones, dentro de las distintas plataformas digitales que ahora existen y que tan indispensables se han vuelto para el intercambio de información en la era moderna.

El desarrollo de aplicaciones móviles, al igual que el de cualquier otra interfaz gráfica, se basa en los mismos principios de funcionalidad y usabilidad que facilitan la interacción del usuario con los diferentes contenidos que en éstas se encuentren. De acuerdo con Steve Krug, en su libro **“No me hagas pensar”** la creación de una jerarquía visual clara facilita la lectura rápida del sitio, ya que muchas veces la mayoría de los usuarios solo dan un vistazo rápido a las interfaces sin detenerse a leer instrucciones amplias y detalladas.

Una interfaz debe ser obvia, evidente, clara y fácil de entender, el usuario debe tener en claro qué es y cómo debe usarla. Es menester evitar el uso de nombres técnicos que puedan generar confusión en el usuario, los botones no deben hacer pensar si se debe hacer click o no, ni cómo realizar una búsqueda, a esto Krug le llama “principio de eliminación de interrogantes”.

Los factores que se deben considerar para la elaboración de una interfaz eficaz son:

- La apariencia de las cosas
- La correcta elección de nombres
- La adecuada disposición de la página



Figura 34. Recuperado del sitio Pixabay:  
<https://pixabay.com/es/vectors/iphone-telefono-celular-telefono-160307/>



-La eliminación de textos innecesarios, así como la mayor síntesis posible de la información, y de ser posible eliminar toda instrucción.

-Debe ser fácil de entender, auto explicativa y tener claridad.

A continuación, se presenta un análisis semiótico de diferentes aplicaciones para *smartphones* existentes, asociadas al acoso escolar ("*Bullying*"). Dicho análisis se encuentra determinado por las 3 dimensiones del signo que son: La sintáctica, la semántica y la pragmática.

Dentro del área de la sintaxis se analizará la composición en general, así como la distribución de los elementos y la interacción existente entre ellos. A grosso modo se realizará una descripción general de una primera impresión de la estructura presente en las imágenes.

El objetivo de dicho análisis es diferenciar los diferentes tipos de estructuras dentro de una composición y con ello concluir cuáles de ellas son las de mayor recurrencia, las más eficaces y eficientes para facilitar la interacción dentro de dispositivos móviles, así como aquellas que se encuentren en tendencia actualmente. Nuevamente, este análisis es meramente descriptivo de lo que únicamente se ve, pero aún no se observa.

Continuando con los elementos del análisis semiótico, la semántica aporta el significado expreso de las cosas, es la observación y entendimiento del porqué de las cosas. Significa que todo lo que se encuentra visualmente diseñado para ser parte de la interfaz de una aplicación para cualquier tipo de dispositivo móvil, debe cumplir un propósito y una función bien definida, aunque no siempre se cumpla ese propósito, como se podrá ver varios de los casos analizados

más adelante. La carencia de un significado preestablecido dentro del diseño de la interfaz de una aplicación recae en un infalible estado de confusión en el usuario, el cual se encuentra bombardeado por información que para su criterio carecerá de lógica al no pertenecer al mismo ámbito del concepto mismo.

El análisis de la semántica busca extraer la mayor información posible referente a los conceptos que se busca transmitir al usuario a través del uso de una aplicación en su *smartphone*, cuáles de ellos son los más recurrentes y relevantes al momento de tratar un tema tan delicado como lo es el *Bullying* hoy en día.

Finalmente se realizará un análisis pragmático que permita conocer la relación de los elementos anteriormente mencionados con los diferentes contextos con que tengan interacción. Cabe mencionar que dicho contexto se verá afectado tanto positiva como negativamente por la presencia de dichos elementos, así como de sus respectivos significados.

Muchas y muy variadas son las aplicaciones que existen actualmente asociadas al tema del acoso escolar, por lo que, para esta investigación, fue necesario generar criterios de discriminación que permitieran definir las 10 aplicaciones más pertinentes para su análisis y posterior interpretación de los resultados recabados que favorezcan a la toma de decisiones al momento del desarrollo de una nueva aplicación enfocada en el tema del *Bullying*.

Conviene señalar, que el primer requisito con el que debían cumplir todas las aplicaciones de interés para esta investigación fue que tuvieran relación con el tema del

acoso escolar, sin ello, no podrían ser tomadas en cuenta en lo absoluto. Posteriormente y no menos importante fue su nivel de eficacia y eficiencia evaluado por los mismos usuarios dentro de las diferentes plataformas de descarga de aplicaciones disponibles, esto permitirá establecer parámetros en términos de funcionalidad y usabilidad aptos para el tipo de usuario al que irá dirigida la aplicación. El diseño involucrado dentro de su interfaz también jugó un papel determinante para la selección de las aplicaciones de interés, ya que, (por cuestiones económicas, falta de tiempo, o falta de apoyo gubernamental) se encontró que la mayoría de estas aplicaciones carecen de una composición y un diseño bien fundamentado, lo cual puede derivar en la falta de confianza que puedan tener los usuarios al momento de acceder a la aplicación en cuestión.

La arquitectura de la información, así como la facilidad de navegación también fueron aspectos tomados en cuenta al momento de realizar la discriminación de aplicaciones, con la finalidad de analizar, el tipo de composición que más favorezca a la interacción entre el usuario y la aplicación. Finalmente se seleccionó a aquellas que presentaran diferencias considerables en sus diferentes contenidos y propuestas para conocer el estilo más apropiado para tratar un tema tan sensible como lo es el acoso escolar.

A continuación, se presentarán cada una de las aplicaciones que fueron seleccionadas bajo los criterios mencionados anteriormente y que, determinarán las bases para la elaboración del prototipo de una aplicación que sirva para la detección de casos de *bullying*.

## TABLA DE SINTAXIS, SEMÁNTICA Y PRAGMÁTICA

Basta de bullying				
	COMPOSICIÓN	COLOR	TIPOGRAFÍA	ICONOGRAFÍA
SINTAXIS orden de los elementos	-Tendencia al orden -Criterios de alineación izq. y centada	-Contrastes -Estridencia -Cálidos y fríos	-Serif -Altas -Mecana	-Abstracción -Geometrización
SEMÁNTICA significado	-Trata un tema serio	-Tema alarmante -Capta la atención	-Formal -Seria	-Facilitan la lectura
PRAGMÁTICA contexto de la situación	-Es adecuada para dispositivos móviles	-Es adecuado a los colores luz	-No se adecúa correcta- menta a pantallas de dipositivos móviles	

Figura 35. Aplicaciones. Elaboración propia

APPVISE				
	COMPOSICIÓN	COLOR	TIPOGRAFÍA	ICONOGRAFÍA
SINTAXIS orden de los elementos	-Ordenada -Centrada -Uso de curvas -Elementos Geométricos -Jerarquía	-Contrastes -Cálido y frío -Fondo blanco	-Sans Serif -Altas y bajas -Regulares y Redondeadas	-Nivel de iconicidad alto -Geometrización de los elementos -Simplicidad
SEMÁNTICA significado	-Simplicidad -Formal, Sobria	-Brinda confianza, -Juvenil , enfocada a menores de edad -elemento de instrucción de selección	-Formalidad -Seriedad -Leibilidad y Legibilidad presente -Jerarquía	-Facilitan la compren- sión de las instruccio- nes y facilitan la lectura de la aplicación
PRAGMÁTICA contexto de la situación	-Es adecuada para dispositivos móviles y usuarios menores de edad	-Es adecuado para denotar al usuario que su problema importa -Crea conexión con el usuario	-Apta para aplicaciones móviles	-La utilización de iconos resulta eficiente para aplicaciones y dispositi- vos móviles

Figura 36. Aplicaciones. Elaboración propia

<b>TechSafe - Online Bullying</b>				
	COMPOSICIÓN	COLOR	TIPOGRAFÍA	ICONOGRAFÍA
SINTAXIS orden de los elementos	-Alineaciones a la izquierda -Presenta desorden -mucho vacío en la parte inferior -formas no muy bien definidas y trazos a mano alzada -no es homogénea	-Contrastes -Mayor tendencia a paleta de color fría -Muy brillante -a mano alzada	-Sans Serif -Regular, redondeadas y negritas -De caja baja -Cuadros de texto	-Malformaciones en los íconos -Ilustraciones -Geométricos -trazos mal definidos
SEMÁNTICA significado	-Genera confusión -Por la inestabilidad de los trazos -genera desconfianza y falta de empatía	-Jerarquiza -Facilita la identificación de selección -Busca asemejar trazos de dibujo infantiles	-Simplicidad -Seriedad -Jerarquía -Fácil de leer	-Facilitan la lectura -Ejemplifican -Sirven para indicar selección -Simplicidad
PRAGMÁTICA contexto de la situación	-No es lo ideal para usar en dispositivos móviles y tampoco logra generar conexión con el público	-El uso de contrastes es pertinente en el diseño de la interfaz, pero no proyecta referencia hacia el tema del bullying	-Adecuada para aplicaciones móviles	-La geometrización de los elementos genera estabilidad y armonía, no así la carencia de éstas, como lo maneja dualmente esta aplicación

Figura 37. Aplicaciones. Elaboración propia



<b>No Bullying Zone</b>				
	COMPOSICIÓN	COLOR	TIPOGRAFÍA	ICONOGRAFÍA
SINTAXIS orden de los elementos	-Centrada -Saturación de ilustraciones y texto -demasiada información	-Plastas -Poca luminosidad -Contraste -Fríos	-Sans Serif -Bajas, Altas -Palo seco -Fantasía -Regular -Redondeada	-Geometrización -Abstracción
SEMÁNTICA significado	-Genera confusión -Dificulta la lectura	-Facilita la lectura por el uso de contrastes	-Jerarquiza	-Facilitan la selección
PRAGMÁTICA contexto de la situación	-No es lo óptimo en dispositivos móviles	-El uso de contraste es adecuado para la lectura en pantallas	-Es correctamente adecuada a pantallas de dispositivos móviles	-Adecuado para dispositivos móviles

Figura 38. Aplicaciones. Elaboración propia

<b>No Bullying</b>				
	COMPOSICIÓN	COLOR	TIPOGRAFÍA	ICONOGRAFÍA
SINTAXIS orden de los elementos	-Centrada -Ordenada -Geométrica -Transparencias	-Contrastes -Cálidos y fríos	-Altas y bajas -Jerarquía -Sans-Serif	-Abstracción -Geometrización -Contraste
SEMÁNTICA significado	-Seriedad -Formalidad	-Juvenil -Alegria -Dinamismo	-Formalidad -Facilita la lectura	-Síntesis de conceptos
PRAGMÁTICA contexto de la situación	-La simplicidad y orden en la composición facilita la navegación y usabilidad de la aplicación	-Se muestra amigable con el usuario	-Adecuada para dispositivos móviles	-Facilita la navegación dentro de la aplicación

Figura 39. Aplicaciones. Elaboración propia

NACE (asociación no al acoso escolar)				
	COMPOSICIÓN	COLOR	TIPOGRAFÍA	ICONOGRAFÍA
SINTAXIS orden de los elementos	-Alineación a la izquierda -Transparencias -Elementos sobrepuestos -Tendencia al orden -Patrón de repetición -Saturación de texto	-Contraste -Uso de tonos cálidos y fríos -Mayor uso de colores secundarios	-Palo seco -Uso de una sola familia tipográfica -Tipografía con distintos colores -Sin jerarquía -Altas y bajas	-Geometrización -Uso de fotografía e iconos
SEMÁNTICA significado	-Tema serio -Formalidad	-Orientada a un público infantil	-Tema serio -Formalidad	-Categoriza el acceso a la información en la aplicación
PRAGMÁTICA contexto de la situación	-El formato no es adecuado para aplicaciones móviles	-La paleta de color se relaciona al sector de alimentos	Adecuado para dispositivos móviles	-Facilita ubicar la información y los contenidos

Figura 40. Aplicaciones. Elaboración propia

How to Deal with Bullying				
	COMPOSICIÓN	COLOR	TIPOGRAFÍA	ICONOGRAFÍA
SINTAXIS orden de los elementos	-Simplicidad -Centrada -Ordenada	-Contrastes -Plastas -Frío -Luminosidad -Brillante	-Sans Serif -Altas y bajas -Cuadros de texto	-Abstracción -Geometrización
SEMÁNTICA significado	-Es simple de utilizar, juvenil, facilita la interacción	-Tema serio -Formalidad -Simplicidad -Jerarquía	-Formal -Seria -legibilidad	-Facilitan la lectura -Ejemplifican
PRAGMÁTICA contexto de la situación	-Es adecuada para dispositivos móviles y los usuarios	-El contraste es apropiado para resaltar las distintas opciones de selección del usuario	-Adecuada para lectura en dispositivos móviles -Los cuadros de texto captan la atención de inmediato	-Los íconos no son claros con el mensaje que pretenden comunicar

Figura 41. Aplicaciones. Elaboración propia

<i>Time to stop Bullying</i>				
	COMPOSICIÓN	COLOR	TIPOGRAFÍA	ICONOGRAFÍA
SINTAXIS orden de los elementos	-Alineación izquierda y centrada -Superposicionamiento -Lineal	-Contrastes -Frío -Luminosidad	-Sans Serif -Altas -Negativo	-Realista (Fotográfica)
SEMÁNTICA significado	-Formalidad -Seriedad -Asertividad -Empatía	-Tema serio -Brinda confianza -Jerarquiza -Formalidad	-Formal -Seria -Jerarquiza	-Demostrativo -Satura de información -No beneficia a la lectura
PRAGMÁTICA contexto de la situación	-Las imagenes super- puestas generan mucho ruido en las pantallas de dispositi- vos móviles	-El contraste funciona correctamente en dispositivos móviles para atraer la atención del usuario	-Se adecúa correcta- mente a pantallas de dispositivos móviles	No adecuada para dispositivos móviles

Figura 42. Aplicaciones. Elaboración propia

<i>Bullying Stop</i>				
	COMPOSICIÓN	COLOR	TIPOGRAFÍA	ICONOGRAFÍA
SINTAXIS orden de los elementos	-Centrada -Saturación -Superposicionamiento	-Contrastes -Cálido y frío	-Sans Serif -Altas y bajas -Superpuestas -Centrada -Alto puntaje -Cuadros de texto	-Abstracción -Geometrización -Conceptualización
SEMÁNTICA significado	-Llama a la atención	-Tema serio -Impactante -Jerarquiza -Restringido	-Formal -Seria	
PRAGMÁTICA contexto de la situación	-Los elementos sobrepuestos luchan por la atención y se vuelven confusos	-El uso de un color restringido no es el óptimo cuando se desea llamar a la acción a un usuario	-Adecuada para dispo- sitivos móviles	

Figura 43. Aplicaciones. Elaboración propia



<i>Proyecto escolar sem Bullying</i>				
	COMPOSICIÓN	COLOR	TIPOGRAFÍA	ICONOGRAFÍA
SINTAXIS orden de los elementos	-Centrada -Tendencia al desorden -Superposición de imagen-texto -Simplicidad -Trazos con textura de gis -Texturas	-Contraste -Tonos oscuros -Fríos	-Palo seco -Altas y bajas -Jerarquía -Trazos caligráficos orgánicos -Diferentes puntajes -Fuente regular	-ilustraciones -Uso de fotografía e iconos académicos
SEMÁNTICA significado	-Conexión con el contexto escolar	-Orientada a un público infantil	-La tipografía caligráfica busca Conexión con el contexto escolar -La fuente regular da seriedad	-Ilustrar
PRAGMÁTICA contexto de la situación	-El formato no es adecuado para aplica- ciones móviles	-La paleta de color se relaciona al sector de alimentos		-El uso de formas

Figura 44. Aplicaciones. Elaboración propia

# EXPLICACIÓN DETALLADA DE LA TABLA DE SINTAXIS, SEMÁNTICA Y PRAGMÁTICA

## Aplicación: Basta de bullying

**Descripción:** La información es clave para prevenir, detectar y resolver casos de acoso escolar. En la aplicación Basta de *Bullying*, no te quedes callado, niños, adolescentes, padres y docentes encontrarán las herramientas necesarias para poner un alto al bullying.

De forma didáctica e interactiva aprenderás a prevenir y a detectar casos de acoso escolar, además de saber qué hacer si estás involucrado en una situación de bullying.

El acoso escolar afecta a más de la mitad de los niños y niñas en Latinoamérica. *Bullying* es agredir o humillar a otra persona. Insultar, divulgar rumores, lastimar físicamente o intencionalmente ignorar a alguien también son formas de *bullying*.

Descarga esta aplicación y únete al movimiento Basta de *bullying*, no te quedes callado.

Descargas: Más de 100,000

Ofrecido por: *Turner Latam Digital*

Lanzamiento: 12 sep. 2014

Fecha de actualización: 4 sep. 2015

Tamaño de la descarga: 38.78MB

Reseñas: 6 k

Puntuación: 4.6

Disponible en plataforma: Android

## Sintaxis

**Composición:** la estructura de los elementos tiene una tendencia al orden, combina criterios de alineación hacia la izquierda y centrados. Existe organización de los elementos en conjunto con el uso de texto, formas geométricas e iconografía presentes en la composición.

**Color:** existe contraste en la paleta utilizada, los colores empleados son CMYK sobre fondo blanco, hay estridencia en la gama utilizada.

**Tipografía:** la aplicación utiliza fuentes Serif y Sans-Serif y en ambas se emplea caja alta, puede decirse que es una tipografía mecana por los remates cuadrados que posee.

**Iconografía:** los elementos iconográficos presentes tienen una tendencia hacia la abstracción y geometrización de los mismos. Uso de símbolos convencionales.

## Semántica

**Composición:** respecto a la disposición de los elementos se infiere que se está abordado un tema serio y preocupante como lo es el *bullying*, lo cual va muy de acuerdo con el orden y la formalidad que presenta la estructura de su composición.



Figura 45. Aplicaciones. [Captura de pantalla]



Figura 46. Aplicaciones. [Captura de pantalla]

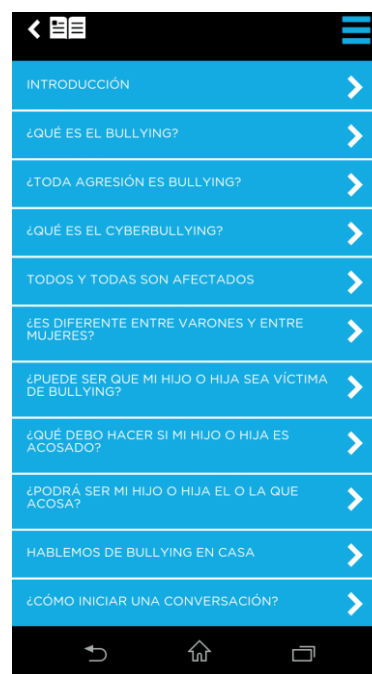


Figura 47. Aplicaciones. [Captura de pantalla]

Color: el uso de colores estridentes permite captar la atención del usuario sobre el tema que se está abordado, y funge como un elemento de organización para la información además de ser colores asociados al proceso de impresión CMYK.

Tipografía: el uso de la tipografía Serif hace referencia a formalidad y seriedad con la que debe tratarse un tema como el *bullying*, el uso de tipografía mecana sirve como elemento de jerarquización de la información presente en la estructura compositiva.

Iconografía: la abstracción de conceptos e ideas graficas permiten comprender la información contenida en los botones de navegación presentes en la interfaz.

### **Pragmática**

Composición: la correcta organización de los elementos y el orden que presenta facilita la navegación e iteración con la aplicación, por lo que se adecua correctamente a dispositivos móviles.

Color: el uso de colores luz es el adecuado para pantallas, debido al contraste que genera con relación al fondo en blanco.

Tipografía: el uso de fuentes patinadas no es adecuado para pantallas de dispositivos móviles, ya que dichos elementos se pierden, siendo más eficiente el uso de tipografías Sans-Serif, pero en ambos casos el uso únicamente de caja alta no permite que exista una jerarquía adecuada en el texto.

Iconografía: el uso de iconos abstractos y convencionales facilita la navegación, ya que ejemplifica a simple vista la idea que se quiere dar a entender.



## Aplicación: **APPVISE**

**Descripción:** Appvise es un servicio basado en una herramienta de comunicación escolar para dispositivos móviles que permite, gracias a la interacción entre colegio, profesores, padres y alumnos, establecer un sistema para mejorar la convivencia en los colegios y luchar contra el *bullying*.

Descargas: Más de 500

Ofrecido por: Appvise Spain S.L.

Lanzamiento: 29 mar. 2017

Fecha de actualización: 6 ago. 2018

Tamaño de la descarga: 16.60MB

Reseñas: 25

Puntuación: 5



Figura 48. Aplicaciones. [Captura de pantalla]

Disponible en plataforma: Android

## Sintaxis

**Composición:** la composición se encuentra ordenada y centrada, se caracteriza por el uso de elementos geométricos, algunos de los cuales tienen sus vértices redondeados. Hay jerarquía de los elementos, así como una adecuada organización. Presenta elementos tipográficos e iconográficos, así como un menú de navegación que aparece del lado izquierdo en la pantalla de la aplicación.

**Color:** la aplicación se caracteriza con contrastes entre tonos cálidos y fríos sobre fondo blanco, existe jerarquía en el uso del color.



Figura 49. Aplicaciones. [Captura de pantalla]

**Tipografía:** se caracteriza por el uso de fuentes Sans-Serif, la cual se encuentra en caja alta y baja. La familia presenta las variaciones de regular y redondeada, así como bold.

**Iconografía:** los elementos se encuentran con un nivel de iconicidad alto caracterizado por la geometrización y simplicidad de los mismos.

## Semántica

**Composición:** su composición presenta formalidad y simplicidad en el contenido, lo cual otorga un aspecto sobrio y minimalista dentro de la app, lo cual resulta pertinente tratándose de un tema como lo es el acoso escolar.

**Color:** la gama cromática utilizada muestra un carácter juvenil enfocada a menores de edad, por lo que busca brindar confianza y, asimismo, da jerarquía a los elementos de navegación.

**Tipografía:** el uso de una fuente Sans-Serif permite una adecuada legibilidad y leibilidad de los textos contenidos en la aplicación, así como el contraste de esta con respecto al fondo existente.

**Iconografía:** el uso de iconografía, con criterios de simplicidad aplicados, favorece la síntesis de ideas y conceptos inherentes a acciones de navegación.

## Pragmática

**Composición:** el uso de elementos organizados facilita la navegación dentro de dispositivos móviles, y la usabilidad por parte de menores de edad ya que

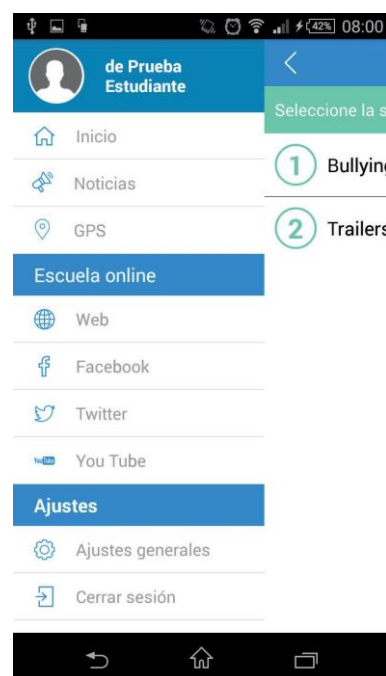


Figura 50. Aplicaciones. [Captura de pantalla]

les resulta más sencillo acceder a información que se encuentra correctamente estructurada.

Color: los elementos contrastados cromáticamente facilitan la identificación de los elementos de navegación, lo que a su vez permite una interacción eficiente entre el usuario y la interfaz por lo que se infiere que el color es una herramienta indispensable al momento de desarrollar una aplicación.

Tipografía: la fuente Sans-Serif se adecua eficientemente a pantallas de dispositivos móviles, permitiendo una correcta lectura del sitio por parte del usuario ya que esta no pierde sus detalles dentro de las pantallas para dispositivos móviles siempre y cuando se maneje un tamaño pertinente de la fuente.

Iconografía: la utilización de iconos ha demostrado ser eficaz y eficiente al momento de navegar en pantallas de dispositivos móviles y aplicaciones puesto que facilita la comprensión de conceptos e ideas con lo cual se optimiza la navegación por el sitio.

## Aplicación: TechSafe - Online Bullying

**Descripción:** TechSafe-Online Bullying es una app con información de una de las más hermosas series del internet ilustradas por niños y adolescentes.

Cyberbullying es el problema #1 que enfrentan los niños en el internet. Fundada por #iwill, Big Lottery y el Dept. for Culture and Sports, esta app está equipada con consejos y recursos para ayudar a los niños, adolescentes y adultos que sufren bullying en internet.

Descargas: Más de 500

Ofrecido por: Excite-ed CIC

Lanzamiento: No disponible

Fecha de actualización: 26 abr. 2018



Figura 51. Aplicaciones. [Captura de pantalla]



Figura 52. Aplicaciones. [Captura de pantalla]

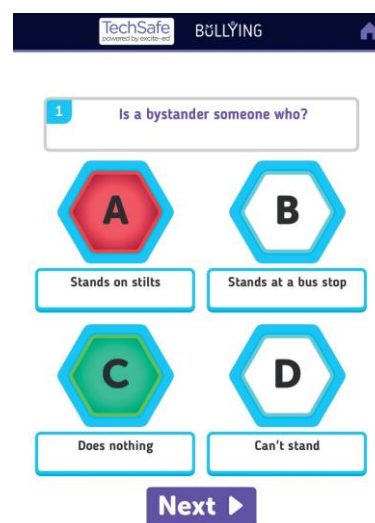


Figura 53. Aplicaciones. [Captura de pantalla]

Tamaño de la descarga: 19M

Reseñas: No disponible

Puntuación: 5

Disponible en plataforma: Android

## Sintaxis

**Composición:** la estructura presenta desorden en la organización de sus elementos, tiene mayor peso visual a la izquierda, los trazos de las formas no se encuentran bien definidos al tratar de imitar el trazo a mano alzada. La composición en general carece de homogeneidad ya que presenta tanto elementos regulares como elementos irregulares. Combina el uso de elementos iconográficos convencionales junto a ilustraciones presentes en gran parte de la interfaz.

**Color:** se caracteriza por el uso de contrastes con rellenos irregulares y una mayor tendencia al uso de colores fríos sobre fondo blanco, existe jerarquía de los elementos cromáticos.

**Tipografía:** se utiliza una tipografía de palo seco con variantes de trazo irregulares (a mano alzada), así como también una fuente tipográfica empleada con variantes en regular, negrita y redondeada, con un uso de la misma en caja baja y con ciertos elementos contenidos en cuadros de texto.

**Iconografía:** los iconos se encuentran realizados a base de trazos a mano alzada, usa tanto ilustraciones realistas y abstractas, así como elementos geométricos.

## Semántica

**Composición:** la disposición de los elementos genera confusión por la inestabilidad de los trazos, esto genera desconfianza y falta de empatía hacia el usuario, tornándose visualmente agresivo e intrusivo.

**Color:** el uso del color en esta aplicación pretende jerarquizar los elementos, así como facilitar la identificación de aquellos sobre los que se puede hacer clic. El relleno irregular pretende conectar con el público infantil a través del tipo de coloreado que podría hacer un niño.

**Tipografía:** la fuente seleccionada resulta fácil de leer por su simplicidad en el trazo, la cual a su vez evoca seriedad con referencia al tema que se está tratando, brindado jerarquía con los diferentes contrastes que hay en la familia tipográfica.



Iconografía: por su simplicidad facilita la lectura y la ubicación de los elementos, siendo de carácter demostrativo ya que ejemplifican ideas y conceptos que la aplicación busca transmitir de manera comprensiva.

### **Pragmática**

Composición: la falta de organización y uso de formas irregulares impide generar una conexión con el público, y no demuestra ser eficiente en pantallas de dispositivos móviles. La carencia de orden genera confusión y la falta de homogeneidad en las diferentes pantallas de la aplicación impide la correcta identificación de la identidad visual de la app.

Color: el uso de contrastes es adecuado para optimizar la navegación dentro de dispositivos móviles, aunque la paleta cromática quizás no resulte la más eficaz con respecto a los conceptos de seguridad y tecnología que pretende comunicar la aplicación.

Tipografía: la tipografía de palo seco es adecuada para dispositivos móviles, así como los contrastes de esta ya que permite una correcta legibilidad de la información a través de la simplicidad de sus trazos.

Iconografía: la geometrización de los elementos evoca estabilidad y armonía a la composición, permitiendo una adecuada comprensión del uso que tienen los elementos, no así el uso de trazos a mano alzada los cuales pueden llegar a generar confusión e inestabilidad a la composición.

## Aplicación: No Bullying Zone

**Descripción:** Zona sin intimidación es una aplicación diseñada para identificar a las víctimas potenciales y matones potenciales.

Todos los estudiantes deben saber qué conductas pueden llevar a la intimidación o promover la intimidación, y deben saber cómo prevenir el acoso escolar...

Descargas: Más de 5

Ofrecido por: Larry Bennett

Lanzamiento: No disponible

Fecha de actualización: 4 jul. 2015

Tamaño de la descarga: 22M

Reseñas: No disponible

Puntuación: No disponible

Disponible en plataforma: Android

### Sintaxis

**Composición:** la posición de los elementos está centrada, saturada por ilustraciones, texto y formas geométricas. Mostrando demasiada información visual con esto. Algunos de los elementos se encuentran superpuestos.

**Color:** presenta colores secundarios y contrastantes con poca luminiscencia por el uso de fondos de color, mayormente generados por plastas.

**Tipografía:** la tipografía utilizada para esta aplicación es Sans-Serif, con caja alta y baja en sus variantes regular y redondeada, combinando de igual

manera el uso de tipografía de fantasía para el logotipo de dicha aplicación.

**Iconografía:** utiliza un cierto nivel de abstracción y geometrización en sus iconos.

### Semántica

**Composición:** la composición genera confusión por la posición de sus elementos.

**Color:** el uso de contrastes ayuda a la lectura del usuario en la aplicación.

**Tipografía:** posee jerarquización provocada por el puntaje y la variación de la familia tipográfica, dándole seriedad con referencia al tema que se está tratado.

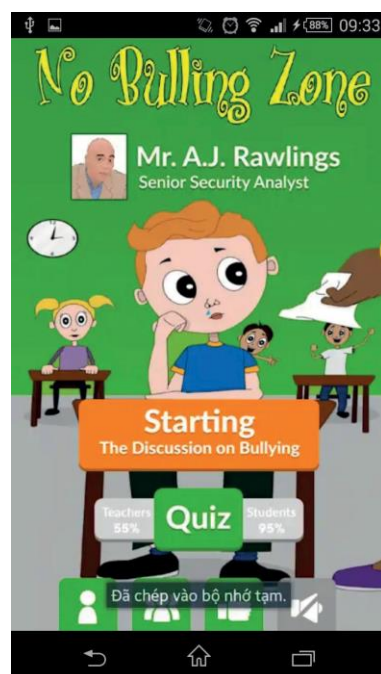


Figura 54. Aplicaciones. [Captura de pantalla]



Figura 55. Aplicaciones. [Captura de pantalla]

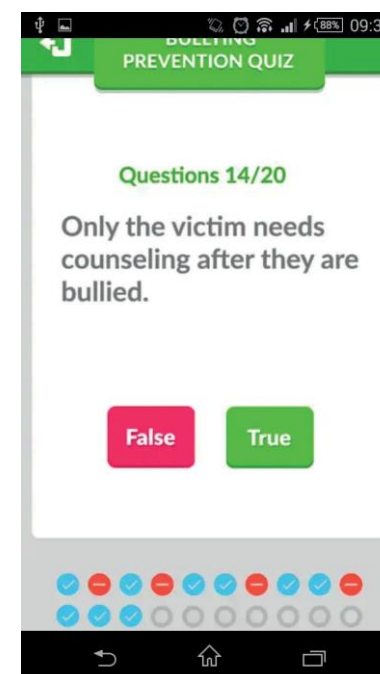


Figura 56. Aplicaciones. [Captura de pantalla]

**Iconografía:** facilita la ubicación y selección de la información contenida en la aplicación.

### Pragmática

**Composición:** la saturación de elementos en la composición no resulta ser óptima al dificultar la navegación e iteración en dispositivos móviles.

**Color:** el uso de contraste facilita la lectura en pantallas.

**Tipografía:** es adecuada para dispositivos móviles, facilitando la lectura, no así el uso de tipografías de fantasía por sus formas irregulares.

**Iconografía:** es adecuada para móviles por la geometrización que tiene, y el nivel de abstracción que presenta.

## Aplicación: No Bullying

**Descripción:** App para instituciones educativas, cuenta con textos cortos para la concientización eficiente en el combate contra el *bullying*, cuenta con denuncias e instituciones de ayuda. Cuentas con diferentes pantallas y colores llamativos en cada una, varias opciones interactivas e informativas.

Descargas: No disponible

Ofrecido por: *fit inovacao TECNologica*

Lanzamiento: 2018

Fecha de actualización: Hace 9 meses

Tamaño de la descarga: 35 MB

Reseñas: No disponible

Puntuación: No disponible

Disponible en plataforma: IOS

### Sintaxis

**Composición:** Los elementos se encuentran ordenados y centrados, es posible visualizar el uso de una estructura bien definida basada en figuras geométricas, así como transparencias en ciertos elementos. Existe jerarquización en la distribución de los objetos.

**Color:** la gama cromática utilizada se distingue por el uso de contrastes y la mezcla de tonos cálidos y fríos con paleta de colores en Cian, Magenta, Amarillo, Naranja y Morado.



Figura 57. Aplicaciones. [Captura de pantalla]

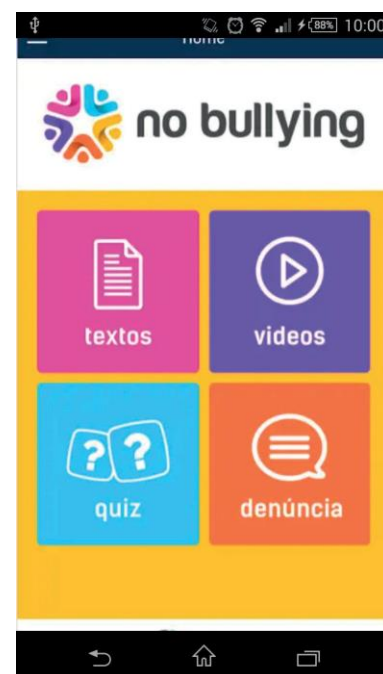


Figura 58. Aplicaciones. [Captura de pantalla]

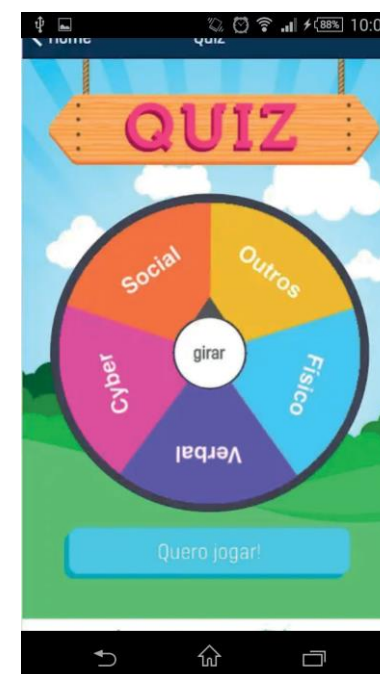


Figura 59. Aplicaciones. [Captura de pantalla]

**Tipografía:** utiliza una fuente Sans-Serif en altas y bajas, existiendo jerarquía en los textos encontrados en su composición.

**Iconografía:** los elementos iconográficos empleados en esta app tienen tendencia a la abstracción y geometrización.

### Semántica

**Composición:** la distribución de los elementos brinda seriedad y formalidad a la estructura de esta aplicación.

**Color:** la gama cromática denota jovialidad, alegría, dinamismo en las distintas pantallas que maneja su interfaz.

**Tipografía:** las fuentes empleadas reafirman el carácter de formalidad y seriedad con el que se debe tratar el tema del *bullying*.

**Iconografía:** los elementos iconográficos presentes en la interfaz de dicha app sirven para sintetizar conceptos e ideas que se pueden categorizar identificando las distintas secciones dentro de la aplicación.

### Pragmática

**Composición:** la simplicidad y la correcta distribución de los elementos encontrados en su composición, facilitan la navegación dotándola de una eficiente usabilidad y funcionalidad en su interacción con el usuario.

**Color:** la paleta de colores que emplea la interfaz de la app se muestra amigable por lo que se infiere que busca conectar a un nivel emocional con



usuarios infantiles haciéndolos sentir cómodos dentro de un entorno diseñado exclusivamente para ellos.

Tipografía: la tipografía Sans-Serif empleada en dicha aplicación se adecua correctamente para facilitar la lectura por lo que su uso resulta eficaz dentro de pantallas de dispositivos móviles.

Iconografía: al usar elementos abstractos de no tanta complejidad, y en cierta manera convencionales, permite que la navegación sea más rápida y comprensible para el tipo de usuario al que está dirigida la aplicación.

## Aplicación: NACE (asociación no al acoso escolar)

**Descripción:** Esta APP es para ayudar a los padres y docentes frenar el acoso escolar al permitir a los niños y padres denunciar anónimamente cualquier incidente de acoso que observen o han conocido en las escuelas.

El acoso escolar (también conocido como hostigamiento escolar, matonaje escolar, matoneo escolar, maltrato escolar o en inglés *bullying*) es cualquier forma de maltrato psicológico, verbal o físico producido entre escolares de forma reiterada a lo largo de un tiempo determinado tanto en el aula, como a través de las redes sociales, con el nombre específico de ciberacoso. Estadísticamente, el tipo de violencia dominante es el emocional y se da mayoritariamente en el aula y patio de los centros escolares.

Los protagonistas de los casos de acoso escolar suelen ser niños y niñas en proceso de entrada en la adolescencia, siendo ligeramente mayor el porcentaje de niñas en el perfil de víctimas.

El acoso escolar es una forma característica y extrema de violencia escolar.

Descargas: Más de 1,000

Ofrecido por: *Emotion Lab*

Lanzamiento: 22 dic. 2015

Fecha de actualización: 1 feb. 2016

Tamaño de la descarga: 8.01MB

Reseñas: 22

Puntuación: 4.5

Disponible en plataforma: Android



Figura 60. Aplicaciones. [Captura de pantalla]



Figura 61. Aplicaciones. [Captura de pantalla]



Figura 62. Aplicaciones. [Captura de pantalla]

## Sintaxis

**Composición:** los elementos se encuentran organizados de manera ordenada, combinando alineaciones con tendencia a la izquierda y centradas. Se distingue por el uso de patrones en el fondo y el uso de elementos con cierto grado de transparencia sobre dicho patrón, mezclando así elementos tipográficos, fotográficos e iconográficos.

**Color:** podría decirse que la gama cromática empleada en esta aplicación utiliza un contraste medio, encontrándose una mezcla de tonos tanto cálidos como fríos, predominando el uso de colores secundarios.

**Tipografía:** se emplea una fuente tipográfica de palo seco con jerarquía, utilizando diferentes tonalidades combinando el uso de cajas altas y bajas, así como sus variantes en Bold y Regular.

**Iconografía:** se puede percibir la geometrización y abstracción de los elementos iconográficos presentados en su interfaz, así como el uso de fotografía como elementos de su composición.

## Semántica

**Composición:** la descripción de los elementos dota de un carácter formal y seriedad a la interfaz no así el uso de patrones de repetición encontrados en el fondo que pretendan un carácter infantil a la aplicación en general.

**Color:** la gama cromática empleada en dicha aplicación pretende orientarse a usuarios jóvenes y adultos.

Tipografía: desde un punto de vista muy estricto en base al resto de las aplicaciones analizadas se infiere que la tipografía de palo seco dota de un carácter formal y serio a los elementos tipográficos contenidos en la composición.

Iconografía: el objetivo primordial de los elementos iconográficos contenidos en la composición de la interfaz de la app es categorizar el acceso a la información de los distintos menús de navegación para el usuario.

### **Pragmática**

Composición: el uso de patrones de repetición en el fondo yuxtaponiendo elementos con transparencia sobre este genera mucho ruido visual a la composición en general, demostrando no ser adecuado para su uso e interacción del usuario en pantallas para dispositivos móviles.

Color: a pesar de que se entiende que la gama cromática empleada para la interfaz busca conectar con el usuario infantil, los tonos empleados resultan no ser eficientes en este caso al generar confusión y falta de relación respecto al tema a tratar.

Tipografía: el uso de fuente palo seco brinda una adecuada legibilidad al momento de interactuar con pantallas para dispositivos móviles.

Iconografía: el objetivo de los elementos iconográficos y fotográficos es facilitar y ubicar rápidamente las diferentes opciones de navegación contenidas dentro de la composición de la aplicación.



## Aplicación: *How to Deal with Bullying*

**Descripción:** ¡Descarga la aplicación "Bullying in the Workplace" ahora! ¡Y aprender cómo manejar a los agresores en la oficina hoy!

Descargas: Más de 500

Ofrecido por: IMAPPZ

Lanzamiento: 10 ene. 2018

Fecha de actualización: 25 mar. 2018

Tamaño de la descarga: 7.28MB

Reseñas: 3

Puntuación: 4.7

Disponible en plataforma: Android

## Sintaxis

**Composición:** la estructura compositiva de esta aplicación se distingue por su simplicidad y orden visual, encontrando sus elementos centrados, pero no logra percibirse una jerarquía visual de los elementos conteniendo así tipográficos, iconográficos y muy poco texto.

**Color:** en general se puede percibir el uso de contrastes en blanco y negro, así como plastas, En el menú de navegación pueden encontrarse dos tonalidades en el color azul, así como tonos en verde y amarillo, alternando con el rojo y el azul en uno de los elementos iconográficos.

**Tipografía:** se caracteriza por el uso de una



Figura 63. Aplicaciones. [Captura de pantalla]

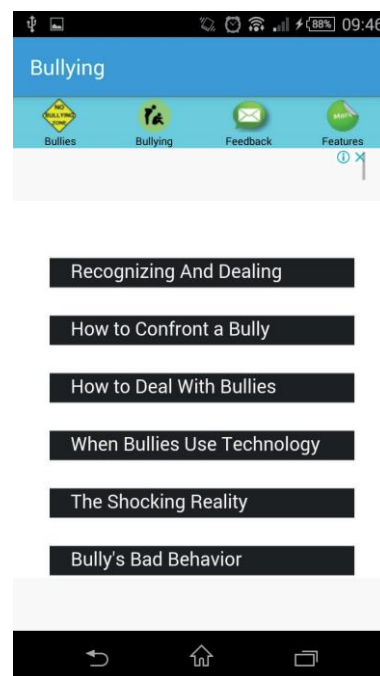


Figura 64. Aplicaciones. [Captura de pantalla]

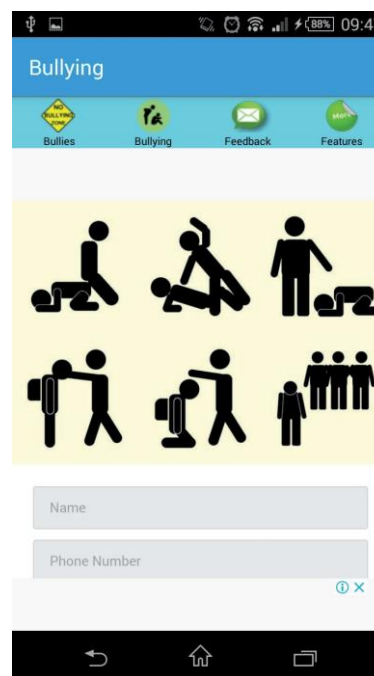


Figura 65. Aplicaciones. [Captura de pantalla]

fuelle palo seco en altas y bajas carente de jerarquía y la utilización de texto con un envoltorio, lo cual brinda contraste a los elementos tipográficos.

**Iconografía:** el uso de abstracción y geometrización predominan dentro de la composición, así como el uso de formas convencionales.

## Semántica

**Composición:** por su simplicidad, la estructura compositiva de la interfaz de dicha aplicación está dotada de un carácter serio y formal, pero a su vez se vuelve demasiado simple en su diseño.

**Color:** los contrastes blanco y negro pretenden resaltar la información contenida en los menús de navegación, así como diferenciar el apartado de navegación contenida dentro de los tonos azules como también el uso restrictivo del color rojo y preventivo del color amarillo.

**Tipografía:** la fuente Sans-Serif dota de un carácter de seriedad, simplicidad y formalidad a la composición de dicha aplicación.

**Iconografía:** el uso de la iconografía en esta aplicación sirve para ejemplificar acciones asociadas al tema del *bullying*, así como para facilitar la comprensión de los menús de navegación disponibles.

## Pragmática

**Composición:** por su simplicidad, la aplicación como tal no resulta ser atractiva en cuanto al diseño que presenta y, aunque esto facilite la navegación, no

logra comunicar concretamente el propósito para el cual fue diseñada.

Color: el uso de contrastes es adecuado para la interacción con pantallas de equipos móviles, facilitando la correcta ubicación de los elementos y resulta ser atractiva visualmente no así la paleta de colores empleada.

Tipografía: el uso de cuadros de texto facilita la ubicación de los elementos en los cuales se debe navegar siendo la tipografía Sans-Serif la opción más adecuada para leer dentro de la composición de una app.

Iconografía: la iconografía presentada no es del todo comprensible a simple vista a pesar de intentar transmitir conceptos de acciones de violencia, generando confusión al usuario por la falta de una explicación racional de cada icono.

## Aplicación: *Time to stop Bullying*

**Descripción:** Debra Sanders Clark, autor inspirador y altavoz, está lanzando una campaña contra la intimidación para hacer frente a los problemas de la intimidación. La intimidación es actualmente uno de los mayores temores de los niños en edad escolar enfrentan hoy en día...

Descargas: Más de 100

Ofrecido por: Debra Sanders Clark

Lanzamiento: 28 nov. 2017

Fecha de actualización: 8 feb. 2018

Tamaño de la descarga: 30.49MB

Reseñas: 3

Puntuación: 2.3

Disponible en plataforma: Android



Figura 66. Aplicaciones. [Captura de pantalla]

## Sintaxis

**Composición:** la composición combina criterios de alineación con tendencia a la izquierda, es muy ordenada y lineal en su presentación apoyándose en el uso de elementos fotográficos, texto, figuras geométricas con transparencias. Existen elementos superpuestos y jerarquización de los elementos.

**Color:** Se caracteriza por el uso de blancos y negros, y elementos en color azul ocasionalmente.

**Tipografía:** Esta aplicación utiliza una tipografía Sans-Serif combinando el uso de caja alta y baja, predominando en su mayoría el texto en color blanco.

**Iconografía:** La iconografía utiliza únicamente elementos fotográficos.



Figura 67. Aplicaciones. [Captura de pantalla]

## Semántica

**Composición:** La composición da un carácter serio-formal a la aplicación, lo cual resulta pertinente tratándose de un tema como lo es el acoso escolar.

**Color:** La gama cromática utilizada pretende crear un entorno serio y formal a la aplicación, funge como un elemento de jerarquizando los elementos que la conforman.

**Tipografía:** La fuente utilizado en esta aplicación dota de un carácter formal y serio a la misma brindando así jerarquización a los elementos que la conforman.

**Iconografía:** Los elementos iconográficos se muestran de carácter demostrativo al presentar elementos fotográficos de acciones relacionadas al acoso escolar.

## Pragmática

**Composición:** El uso de imágenes superpuestas generan ruido visual, lo cual no es atractivo y puede llegar a dificultar la navegación y la estética dentro de dispositivos móviles.

**Color:** El uso de contrastes funciona adecuadamente en dispositivos al facilitar la lectura y esto a su vez facilita la navegación en la app.

**Tipografía:** El uso de fuentes de palo seco contrastada adecuadamente facilita la legibilidad en pantallas de smartphones y tabletas.

**Iconografía:** El uso de imágenes fotográficas superpuestas resulta solo ser óptimo para la estética

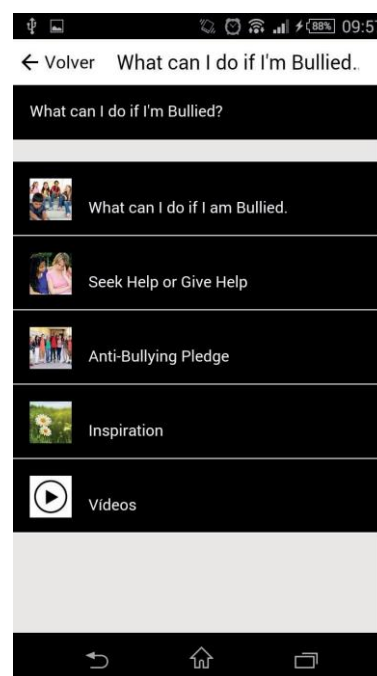


Figura 68. Aplicaciones. [Captura de pantalla]



y navegación en pantallas de dispositivos móviles ya que por las dimensiones de la pantalla dichas imágenes deben ser reducidas considerablemente lo cual las hace de difícil comprensión y pueden liberar confusión respecto al contenido de la información que presenta.

## Aplicación: *Bullying Stop*

**Descripción:** Cada día miles de adolescentes se despiertan con el temor de ir a la escuela. El *bullying* es un problema que afecta a millones de estudiantes. Con la aplicación, puedes convertirte en la voz que detiene el *bullying*. La intimidación a menudo ocurre en silencio, por lo tanto, es difícil para las escuelas, los padres y otros adultos identificar y gestionar la intimidación cuando ocurre. *Stop Bullying* está programado para que los padres y otros adultos puedan ver cuánta intimidación y violaciones ocurren en el área en que se encuentran.

Descargas: más de 10

Ofrecido por: *Stop Bullying UF*

Lanzamiento: 2018

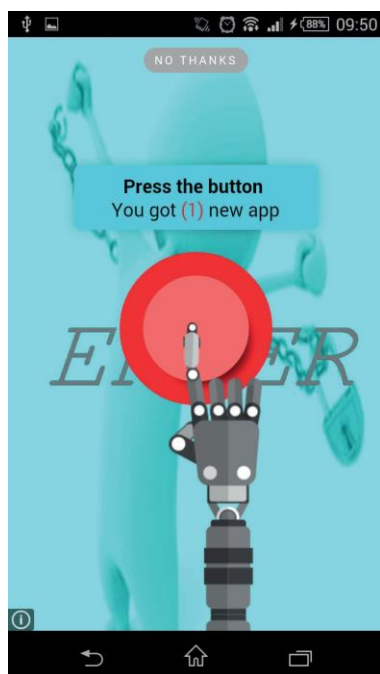


Figura 69. Aplicaciones. [Captura de pantalla]



Figura 70. Aplicaciones. [Captura de pantalla]

Fecha de actualización: 4 ene. 2019

Tamaño de la descarga: 3,7MB

Reseñas: No disponible

Puntuación: 3

Disponible en plataforma: Android

## Sintaxis

**Composición:** la app presenta un diseño saturado y simplista, los elementos se encuentran distribuidos al centro de la composición, combinando en su mayoría de las pantallas superposiciones de elementos tanto bidimensionales como tridimensionales tales como imágenes, vectores y plastas. Presenta transparencias en ciertos elementos y saturación en la composición carece de una estructura lógica y ordenada.

**Color:** maneja uso de contrastes mezclando tonos cálidos y fríos, así como el uso de plastas en algunos envoltentes.

**Tipografía:** se caracteriza por el uso de fuente Sans-Serif en caja alta y baja, en algunas pantallas se percibe que los cuadros de texto se encuentran sobre imágenes con justificación centrada. El texto en menú de navegación tiene un puntaje mayor con respecto al tamaño de la pantalla.

**Iconografía:** la iconografía que emplea la composición de la app es mayormente geometrizada.

## Semántica

**Composición:** la composición evoca un carácter tecnológico y semi-formal asociado a la idea de las nuevas tecnologías.

**Color:** la paleta de colores se asocia a la tecnología como tal, usando el rojo como elemento indicador de los distintos menús de navegación disponibles en la aplicación.

**Tipografía:** el uso de tipografía de palo seco dota de un carácter serio y formal a la interfaz de dicha app lo cual es pertinente al tratarse el tema del acoso escolar.

**Iconografía:** está referida a ejemplificar un carácter tecnológico en la aplicación.

## Pragmática

**Composición:** el uso de texto sobre imagen como fondo genera ruido visual lo cual provoca confusión y

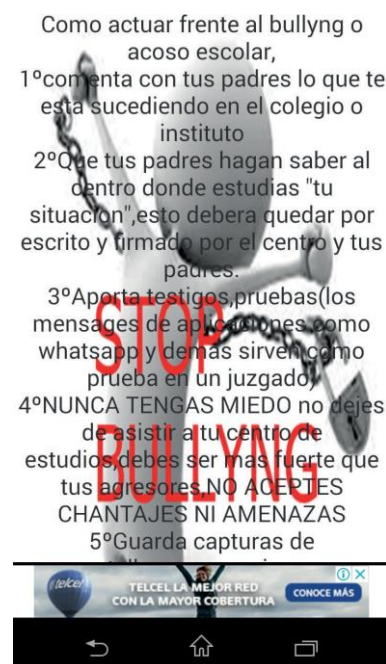


Figura 71. Aplicaciones. [Captura de pantalla]

falta de equilibrio a la composición en general por lo que el usuario puede no mostrar interés al momento de interactuar con la aplicación.

Color: los botones de navegación en plata y con un color llamativo como el rojo, facilitan la comprensión de los elementos con los cuales se puede navegar por la aplicación.

Tipografía: la fuente Sans-Serif utilizada en esta aplicación optimiza la lectura al usuario, pero se vuelve compleja cuando se superponen dos elementos tipográficos o se coloca la misma sobre elementos gráficos como imágenes.

Iconografía: el uso de elementos iconográficos como parte de la ambientación en el fondo y presentación de la aplicación dota de carácter tecnológico su composición, aunque no funciona al sobreponer los distintos elementos que la conforman y al no guardar una lógica con el tema de acoso escolar.

## Aplicación: *Projeto escolar sem Bullying*

**Descripción:** Esta aplicación forma parte de la Escuela Sin Proyecto Bullying® Abrazo de los programas preventivos, y tiene como objetivo reducir el acoso escolar y ayudar a las víctimas, guiar a los espectadores y dar consejos a aquellos que intimidan.

Descargas: más de 500

Ofrecido por: Abrazo Programas Preventivos

Lanzamiento: No disponible

Fecha de actualización: 29 ago. 2016

Tamaño de la descarga: 5.4MB

Reseñas: 19

Puntuación: 4.6

Disponible en plataforma: Android

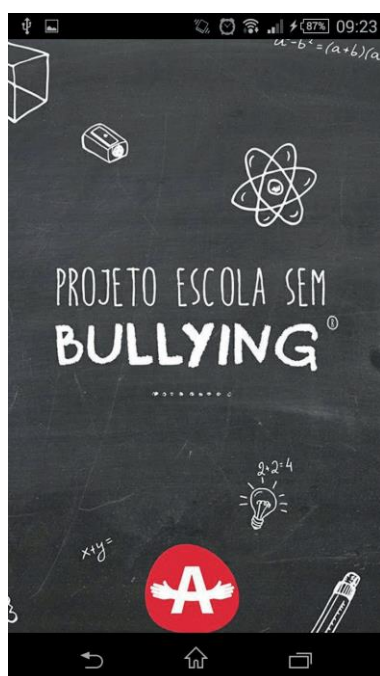


Figura 72. Aplicaciones. [Captura de pantalla]

## Sintaxis

**Composición:** su estructura presenta una tendencia al orden, centrando sus elementos y usando recursos fotográficos y vectoriales, así como texturas y trazos a mano alzada.

**Color:** presenta contrastes y tonos oscuros en su interfaz.

**Tipografía:** mezcla fuentes Sans-Serif en caja alta y baja con tipografía a mano alzada en caja alta. Presenta jerarquía y contraste con el fondo.

**Iconografía:** combina imágenes y elementos iconográficos convencionales representados a manera de trazos a mano alzada.

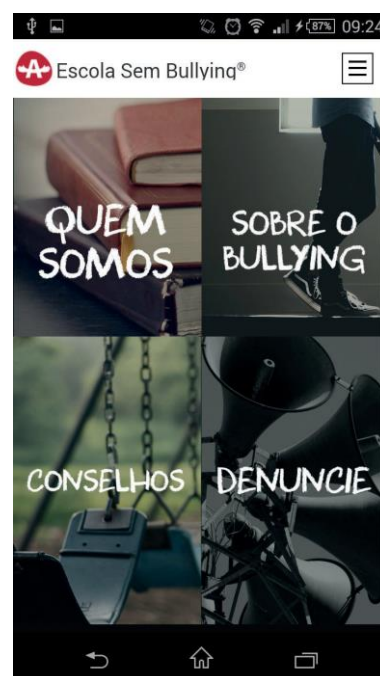


Figura 73. Aplicaciones. [Captura de pantalla]

## Semántica

**Composición:** los elementos empleados en la composición hacen alusión al contexto escolar mediante al uso de imágenes referentes al entorno escolar, así como trazos de gis y texturas de pizarrón.

**Color:** la paleta de colores empleada dota de un carácter oscuro y serio a su vez a la interfaz de la aplicación, lo cual refleja lo preocupante que resulta ser el tema del acoso escolar y las implicaciones que este tiene dentro del entorno educativo.

**Tipografía:** el uso de una fuente tipográfica de palo seco dota de carácter formal y serio a la aplicación, mientras que la tipografía con trazos semejantes a los de un gis evoca al contexto escolar y genera una conexión al mismo.

**Iconografía:** los recursos fotográficos pretenden evocar al ambiente escolar lo cual puede resultar ilustrativo para el usuario.

## Pragmática

**Composición:** el tipo de composición a pesar de tener elementos sobre puestos se encuentra bien contrastado en su mayoría lo cual brinda un buen aspecto visual a la composición.

**Color:** la paleta de color genera una conexión con el usuario puesto que el *bullying* es un tema delicado y resulta complicado lidiar adecuadamente con ello.

**Tipografía:** el uso de fuente caligráfica asemejando trazos de pizarrón resulta atractivo para el usuario infantil

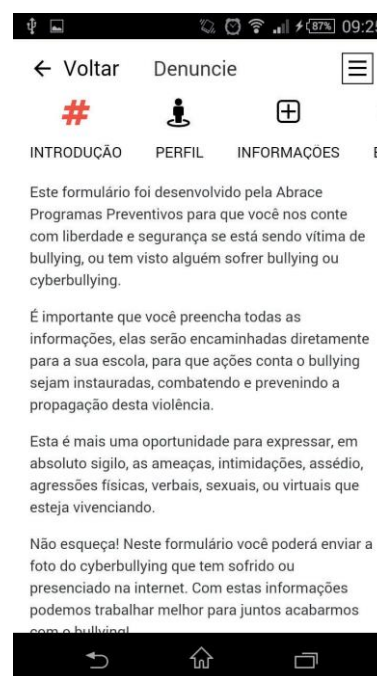


Figura 74. Aplicaciones. [Captura de pantalla]



o adulto puesto que lo contextualiza de acuerdo al entorno en el que se está tratando el tema y la fuente palo seco es eficaz para la lectura de texto en general.

Iconografía: el uso de imágenes relacionadas al entorno escolar y correctamente contrastadas cumple con el propósito de dar mensaje acerca de lo delicado y serio que es el tema del *bullying*.

## CONCLUSIÓN

Una vez realizado el análisis semiótico de estas imágenes (provenientes de la interfaz de aplicaciones para dispositivos móviles), como consecuencia, se procederá a la interpretación de los resultados provenientes de habersido analizadas con la mayor objetividad posible.

Uno de los elementos más predominantes el cual la mayoría tienen en común es el uso de fuentes tipográficas Sans-Serif, o palo seco como también se le conoce. Ya que brindan una mayor legibilidad dentro de pantallas móviles. Igual de importante y que beneficia por igual al punto anteriormente mencionado es la aplicación de contraste tanto en la tipografía como en la composición misma, dotando a los elementos de jerarquía facilitando a la lectura y navegación por el sitio. El tipo de alineación más recurrente tanto del texto, como de los elementos en general es el centrado, o combinado (centrado e izquierdo) lo cual, mantiene en orden los elementos y proyecta formalidad y seriedad a la composición. El uso de colores luz, colores brillantes en pantalla también se ve favorecido por la frecuencia con la que se encuentra dentro de las aplicaciones analizadas, ya que, resultan ser más atractivos visualmente y se aprovecha el brillo incomparable que ofrece la aplicación de una paleta RGB.

El uso de iconografía contendencia a la geometrización de los elementos también fue de lo más efectivo que se encontró durante la observación, puesto que esto permite la comprensión rápida y simplifica la lectura del sitio en

general. Aunque cabe mencionar, que dichos íconos empleados en este tipo de aplicaciones deben ser, o bien convencionales (para su mayor comprensión por parte de un número aún mayor de usuarios), o deben estar correctamente planeados y diseñados con el fin de que cumplan con el fin para el cual están colocados en una interfaz y no hagan exactamente lo contrario (confundir al usuario y dificultar la navegación). Por su parte, también se detectó el uso de elementos fotográficos, los cuales, (presentados dentro de un formato que permita su adecuada visualización) sirven para enfatizar acciones que se pretenden dar a entender.

Las aplicaciones que brindan más fiabilidad y credibilidad se muestran ordenadas y bien estructuradas, con trazos bien definidos y justificados con respecto a los demás elementos. Poseen Jerarquía y un adecuado uso del contraste.

Así mismo, se detectaron elementos compositivos que demeritan la calidad de las aplicaciones ya que interfieren directamente con el proceso de comprensión de la información, así como con el proceso de navegación por la interfaz, dichos elementos fueron tales como el uso de patrones de repetición como fondo de la composición, esta práctica satura la pantalla y en su mayoría interfiere directamente la lectura al mezclarse con el color de la fuente. La superposición de elementos resultó poco favorable a la estructura compositiva de la interfaz, ya que, la saturación de elementos dentro de una composición da lugar a confusión y falta de orden

percibido y la presencia de ambas cualidades no lo que se busca al momento de interactuar con una aplicación dentro de un dispositivo móvil.

Considerando todas estas conclusiones recabadas a partir del análisis semiótico realizado a las aplicaciones seleccionadas anteriormente, se procederá a comenzar con el desarrollo de una aplicación que sirva para la detección de casos de acoso escolar que cumpla con los elementos más adecuados para cumplir con los requisitos de usabilidad y funcionalidad necesarios para el desarrollo de cualquier tipo de interfaz.

**Bullying** ALERT



**CAPÍTULO 4**

**IDENTIDAD**

**VISUAL**



## INTRODUCCIÓN

El siguiente capítulo contiene todo el proceso metodológico empleado para el desarrollo del prototipo de una interfaz destinada a la detección de casos de acoso escolar x parte de sus padres, y se canalicen adecuadamente dichos casos con un especialista. En primera instancia se abordará todo el proceso de creación y desarrollo de la identidad gráfica de la marca (bocetaje, lluvias de ideas y selección definitiva de la propuesta más adecuada). Como todo producto lanzado al público, es necesario contar con diferentes signos distintivos (gráfico, cromático, tipográfico y lingüístico), que permitan una adecuada identificación de la aplicación con respecto a las demás que se encuentran en las tiendas de aplicaciones.

Antes de establecer los distintos códigos que formarán parte de la identidad visual de la marca es necesario delimitar los conceptos bajo los que se fundamentará dicha identidad. En este caso, como el tema que se está abordando puede considerarse delicado por la gravedad e implicaciones que repercuten en los individuos involucrados en prácticas de acoso escolar, se requiere dotar de seriedad y formalidad, tanto al logotipo como al signo gráfico que integran a la marca, así mismo debían proyectar correctamente el mensaje de alerta y preocupación respecto al tema de *Bullying*, por lo que, como se verá más adelante, se seleccionaron las propuestas que cumplieran con este requisito indispensable para la generación de la marca.

Una vez definidos tanto el logotipo como el signo gráfico que lo acompañan, el siguiente paso dentro del proceso de diseño es definir la gama cromática, la cual será empleada dentro del diseño de la interfaz y que permita una correcta comunicación del mensaje que se pretende dar a través de esta. No menos importante resulta la selección de la familia tipográfica que será utilizada en todos los textos informativos contenidos dentro de la composición de las diferentes pantallas presentes en la aplicación, ya que esta unificará y reforzará la identidad gráfica de la marca.

Aclaradas todas estas vertientes necesarias para el proceso de diseño se procede al desarrollo de ideas y conceptos más adecuados para la conceptualización de la composición que estará presente dentro de la interfaz gráfica del usuario, partiendo desde la presentación de un prototipo a manera de boceto (*wireframes*) hasta la maquetación y armado de un prototipo completamente funcional basado en los conceptos previamente establecidos.

Dentro de este capítulo se contendrán tanto los procesos utilizados para definir el diseño del prototipo para la aplicación, así como las justificaciones del porque se tomaron estas decisiones. Se incluye también las características que deberán emplearse al momento de implementar todos los recursos gráficos.



Como se definió en el capítulo anterior los conceptos de usabilidad y funcionabilidad son indispensables al momento de desarrollar e interactuar con una aplicación, por lo que en base a los criterios encontrados después de la interpretación de los resultados que arrojó el análisis semiótico (contenido en el capítulo 3 de esta investigación) se determinaron las características más adecuadas que permitan una navegación fluida y comprensible por parte del usuario al momento de utilizar la aplicación que se está desarrollando.

A continuación, se describirá a detalle como fue el proceso metodológico empleado para el desarrollo del prototipo de una interfaz gráfica del usuario que permita a los padres de familia la detección de posibles casos de acoso escolar y su consiguiente canalización con un especialista en el tema que pueda brindar la ayuda pertinente en caso de ser requerida.

Para el desarrollo y diseño de la interfaz, se siguió la metodología propuesta por Steve Krug respecto a los principios fundamentales que deben tomarse en cuenta para brindar una correcta funcionalidad y usabilidad al momento de interactuar con una aplicación móvil, estos principios se basan en el comportamiento que tienen la mayoría de los usuarios al momento de acceder a plataformas digitales y fundamentan la toma de decisiones respecto a las características que debe contener cualquier interfaz. En un inicio el autor, en su publicación “No me hagas pensar”, plantea el principio de “eliminación de interrogantes”, cuyo enfoque

va dirigido a disminuir todos aquellos elementos que resten obviedad, claridad y comprensión a una interfaz, también enfatiza en la importancia que tiene la jerarquización de los elementos para facilitar la lectura rápida del sitio, así como el uso de diseño editorial y convenciones establecidas para el diseño de aplicaciones móviles. Deben contar con una estructura claramente definida que permita al usuario acceder a la información que necesita sin ningún tipo de obstáculo y debe estar perfectamente claro cuáles son los elementos de navegación a los cuales el usuario accederá. Se menciona también la importancia de disminuir el ruido visual, asumiendo que deben contenerse únicamente los elementos necesarios, de igual forma eliminar por completo cualquier tipo de discurso que resulte innecesario para la comprensión e instrucciones dentro de la plataforma.

Finalmente, el autor hace énfasis en la constante retroalimentación al momento de desarrollar la aplicación por lo que se considera llevar a cabo pruebas de usabilidad constantes desde el inicio del proyecto para conocer la funcionalidad de la interfaz y como puede mejorar.

## PROCESO DE DESARROLLO DE LA MARCA E IDENTIDAD VISUAL

Siempre que una nueva marca está a punto de nacer, vale la pena que el diseñador reflexione sobre cuál es la importancia de esta, y para ello es necesario conocer el surgimiento de la misma. Y esto no es otra cosa más, que exponer el uso diferenciador que tuvo la marca durante la revolución industrial.

Con el surgimiento de la producción masiva de productos, se volvió indispensable generar el elemento gráfico distintivo que permitiera la diferenciación entre un producto y otro (del mismo rubro, pero de diferente origen), así como la distinción de calidad entre uno y otro respectivamente.

Evidentemente, la efectividad de este signo distintivo, lo volvió indispensable para el comercio y no solo eso, sino que ha sido objeto de análisis y estudio, teniendo la cualidad de constante evolución, porque si algo es innegable en esta brevísima retrospectiva, es que la marca se ha adaptado a los tiempos, o los tiempos a la marca, pero en ambos casos la marca siempre está presente. Así mismo, la marca ya no se limita solamente a la elaboración de un logotipo o signo gráfico

distintivo, también se encarga de fundamentar esta misma en base a conceptos e ideas que el producto o servicio desean comunicar a través de una identidad visual corporativa.

“Según Norberto Chaves en su libro: “La imagen corporativa”, la noción de imagen va íntimamente relacionada con otros componentes básicos de la comunicación institucional. Este esquema responde a cuatro elementos concretos que son analizables por separado: la realidad, la identidad, la imagen y la comunicación de una institución y/o corporación social”. (Chávez, 2003, p 2)

En la misma publicación, Chaves define los 7 rasgos o vectores de la identidad corporativa, los cuales, determinaran el proceso a seguir para la elaboración de una marca para algún producto o servicio, así como de su respectiva identidad gráfica. Los cuales se enlistarán secuencialmente según la etapa correspondiente consecuente.

- 1.-El nombre o la identidad verbal
- 2.-El logotipo
- 3.-La simbología gráfica
- 4.-La identidad cromática
- 5.-La identidad cultural: Define un estilo y un inequívoco modo de comportarse ante la sociedad. En este caso serán determinados de acuerdo a lo concluido en el análisis semiótico presentado en el capítulo anterior sin transgredir de ninguna manera a la sociedad.
- 6.-La arquitectura corporativa: Escenarios de interacción (en el caso de una aplicación serían los medios digitales)
- 7.-Indicadores objetivos de identidad: Refiriéndose

al conjunto de informaciones dirigidas exclusivamente y estratégicamente a unos públicos determinados (Chávez, 2003).

Pero esto únicamente habla del proceso de desarrollo de una identidad gráfica corporativa, sin contemplar aún, una etapa previa y no menos importante como es la etapa de conceptualización y bocetaje. Esta etapa se nutre de lluvias de ideas y surge de la generación de conceptos inherentes a la entidad para la que se generará dicha identidad. Es donde se da forma a los elementos que regirán a la marca y su identidad (logotipo, signo gráfico y su posterior implementación dentro del producto a desarrollar).

Una vez concebidas las ideas tanto de necesidad, como de la solución a esta, se procede a la ejecución de la estrategia definida con anterioridad, justificando cada uno de los elementos que la componen, así como de su significado e importancia para el proyecto.

Todo esto para su posterior implementación dentro del contexto para el cual será creada (en este caso, se desarrollará el prototipo de una aplicación para dispositivos móviles que permita a los padres la detección de posibles casos de *Bullying*) ya que, al tratarse de plataformas digitales, se retomarán conceptos e ideas propuestas por el autor Steve Krug en su libro “No me hagas pensar” respecto al diseño y desarrollo de interfaces gráficas para el usua-

rio. Dichas propuestas van dirigidas a los aspectos y cualidades fundamentales a considerar para el desarrollo de interfaces en términos de usabilidad y funcionalidad. Krug analiza tanto las conductas físicas como psicológicas que intervienen durante el proceso de interacción con una interfaz, y establece parámetros que permiten una navegación clara y fluida, así como el proceso de desarrollo óptimo para la creación de la misma.

Durante este proceso se establecerán tanto el diseño y la arquitectura de la información, el mapa de navegación del sitio, la elaboración de *wireframes* (en el cual se desarrollará la etapa de bocetaje de la aplicación) y el posterior diseño maquetación de un prototipo perfectamente funcional de una aplicación para dispositivos móviles.

La importancia de desarrollar todos estos elementos, nace de la propia justificación de los mismos y esta a su vez, de una necesidad inherente a la condición humana como lo es la problemática del *bullying* o también llamado acoso escolar. Se pretende, a través del diseño gráfico hacer una aportación significativa que permita, (no erradicar esta práctica, ya que para ello sería necesario un cambio de paradigma social, lo cual podría ser considerado una utopía) la detección de posibles casos de *bullying* y brindar opciones de canalización con especialistas u organizaciones adecuadas para ello. También se buscará hacer un aporte para la generación de consciencia y así evitar que este tipo de prácticas se vuelvan normales, ya que muchas de estas conductas tienen su origen en el ámbito familiar.

## PROCESO CONCEPTUAL

En primer lugar, es necesario establecer los criterios sobre los cuales se fundamentará el desarrollo de la identidad visual requerida para su posterior aplicación dentro del prototipo de la interfaz que se desarrollará. Para este proceso se definirán los conceptos clave que deberán verse reflejados en la propuesta gráfica.

Al ser esta una propuesta dirigida hacia el tema del acoso escolar, es necesario que uno de los principales conceptos que deben estar presentes dentro de la identidad de la marca es la palabra *bullying*, la cual desde su etimología refleja características de agresión física, verbal, psicológica y digital dentro del ámbito escolar o la relación existente entre los diferentes individuos pertenecientes a este entorno, es por ello que este concepto no puede faltar dentro de lo que la marca pretende comunicar.

Posteriormente el siguiente concepto a tomar en cuenta es la idea de “alerta”, la cual hace referencia a la alarmante situación en la que ha llegado a convertirse el *bullying* en la sociedad moderna con el paso del tiempo y con ello, atender la urgente necesidad de brindar una solución viable y eficaz a dicho problema.

Consecuentemente el siguiente concepto a manejar es el de “peligro”, ya que evidentemente es una situación que puede repercutir en graves afectaciones tanto físicas como psicológicas en los diferentes

“actores” involucrados en estas prácticas (*bullying*) y que, evidentemente, desencadenan acciones agresivas y violentas en el entorno social (afectando a terceras personas) y personal, ya sea tanto por parte de la víctima como del victimario.

El siguiente concepto necesario dentro de la propuesta de identidad visual a desarrollar es el de “apoyo”, puesto que la aplicación a desarrollar pretende ser una herramienta que ayude a los padres a detectar posibles casos de agresión que pudieran presentar sus hijos y para su posterior canalización a los distintos centros de apoyo y especialistas que existen en la misma.

Por último y no menos importante está el concepto de “seriedad” ya que al ser un tema delicado como lo es el acoso escolar, este debe ser tratado con formalidad y profesionalismo que puedan brindar la confianza al usuario de que se trata de una aplicación segura y confiable.

Posteriormente a partir de una lluvia de ideas comenzó a tomar forma la idea del nombre que tendrá la aplicación y que la diferenciará de otras apps disponibles en tiendas virtuales.



## PROCESO DE SELECCIÓN DE NAMING

Retomando los conceptos anteriormente descritos se comenzaron a desarrollar diferentes ideas enfocadas en proyectar seriedad, apoyo, alerta, peligro y principalmente debían contener la palabra *bullying* a manera de comunicar a primera vista la asociación existente entre el tema que se está tratando y la aplicación a desarrollar. A continuación, se presentan las diferentes ideas que surgieron a partir de la lluvia de ideas generada para este propósito:

- te escucho!
- bullying detected
- bullying alert!
- helpLine bullying
- olfateando bullying
- before bullying
- bye bye bullying
- sayonara bullying
- bullying shield

Estas propuestas buscan comunicar la idea de empatía hacia el usuario reforzando los conceptos de apoyo, *bullying*, seriedad, alerta y peligro, los cuales debían estar inmersos. Es por ello que la propuesta seleccionada para dicho propósito y que cumplía adecuadamente con estos requisitos fue:



Figura 76. Naming. Elaboración propia



Figura 77. Naming. Elaboración propia

Este nombre tiene las características de pregnancia, formalidad y cumple con las características conceptuales establecidas con anterioridad siendo la opción más viable y de la cual se partirá para el consecuente desarrollo de la identidad.

Para el diseño del logotipo era necesario, como se estableció en los criterios del capítulo anterior, una tipografía Sans-Serif que permitiera una mayor legibilidad dentro de dispositivos móviles. De todas las pruebas realizadas con este tipo de fuentes, finalmente se seleccionó la tipografía "Futura PT Bold" ya que brinda formalidad y seriedad al logotipo. Es una fuente de fácil lectura y con el peso adecuado para contrastar correctamente en una composición, así mismo se probaron diferentes tipos de acomodo hasta conseguir aquel que fuera más adecuado y de fácil lectura. Finalmente se presenta a continuación la propuesta seleccionada y con la que se manejará el logotipo de la marca de la aplicación.

## DESARROLLO DEL SIGNO GRÁFICO

La identidad visual requiere la elaboración de un signo gráfico distintivo que sirva como elemento identificador y que conjunte de manera eficaz los conceptos que rigen el proceso conceptual establecido. Diferentes propuestas surgieron a partir de la selección del *naming*, todas ellas debían estar enfocadas en comunicar seguridad y sentido de alerta, así como proyectar la confianza necesaria para brindar ayuda y apoyo a los padres de los niños que sufren *bullying*.



Figura 78. Signo gráfico. Elaboración propia

De estas 3 propuestas, se determinó que las primeras 2 estaban más asociadas al ámbito digital propio de las diversas plataformas digitales y a pesar de que dicha asociación funciona para aplicaciones móviles, no proyectan ninguno de los conceptos que debe comunicar la interfaz de la app por lo que la última propuesta, desde un sentido estricto de la metodología de diseño, cumple con la comunicación efectiva de los conceptos y ayuda a reforzar la identidad de la marca.

La sirena se ha convertido en un símbolo que representa emergencia, mediante el cual, se refleja la

urgente necesidad de atender el problema tan grave que es el acoso escolar, y no solo eso, también es un símbolo convencional que abarca diferentes conceptos como los de alarma, apoyo y seguridad dependiendo del contexto en que se encuentre.

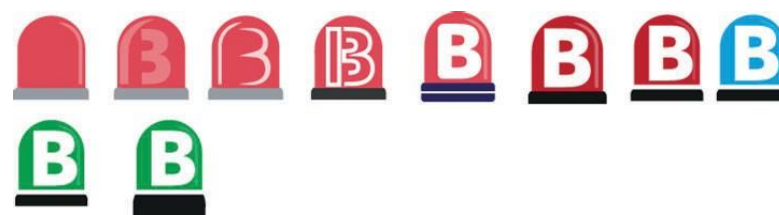


Figura 79. Signo gráfico. Elaboración propia

Se probaron distintas versiones del signo gráfico tanto en su disposición de sus elementos, así como en el aspecto cromático que podía manejar. Hasta que finalmente se seleccionó la más adecuada para su uso dentro de la entidad. Se integró también el elemento tipográfico de la "B" como factor distintivo para dicha sirena, el cual hace alusión al nombre *Bullying ALERT* que quedó establecido con anterioridad en el apartado del logotipo.



Figura 80. Signo gráfico. Elaboración propia

Al unificar el signo gráfico en la propuesta de *naming* se obtiene un resultado conjunto eficaz al momento de comunicar adecuadamente los conceptos que rigen la conceptualización. Posteriormente se hicieron pruebas de los diferentes tipos de acomodo hasta llegar al más adecuado.



Figura 81. Signo gráfico. Elaboración propia

## LÍNEA DE DISEÑO

Lo que se busca en la línea de diseño es que los elementos que van a ser parte de los gráficos estén en armonía y correcta ejecución. Los colores empleados deben ser lo suficientemente agradables al ojo del usuario y que respalden el hecho de que el tema que se está tratando es de índole serio y de igual forma exige un nivel de profesionalidad y respeto adecuados para ser tratado como tal. Es por ello que se seleccionó la gama cromática de colores en rojo (para atraer la atención y resaltar lo importante), negro (para denotar la seriedad del asunto), blanco (dar respiro visual y generar contrastes), verde (mostrar el lado positivo que se ofrece en la app), amarillo (hace referencia a la precaución y a aquello que requiere de la concentración del usuario), y azul (destacar el lado informático e informativo).

Las líneas que forman varios de los elementos gráficos son rectas y firmes para que puedan reforzar la idea de que se está tratando con un tema serio. Línea de diseño y delicado. Y, para aquellos temas en los que se quiere ser más amigable con el usuario para que no se sienta incómodo a todo momento, se usaron líneas con terminaciones redondeadas.

La escala de los elementos es usada de acuerdo al contexto del tema y de su impacto, ya que en algunas secciones se utilizan imágenes/fotos, éstas se colocan a una escala mayor para poder atraer la vista del usuario hacia ese elemento visual antes que al texto y demás gráficos, con el propósito de que antes de leer los apartados sea capaz de darse una idea muy rápida de lo que va a encontrar de información.

Las formas que se utilizan son geométricas con pequeñas variaciones entre ellas, las cuales pueden ser con terminaciones puntiagudas o redondeadas y que son observadas en las esquinas de los mismos.

La alineación de los elementos está centrada para generar un equilibrio visual.

El contraste es para generar una armonía visual y evitar confundir al usuario en la navegación, con el fin de agilizar su interacción dentro de la aplicación. De ese modo la yuxtaposición de los elementos gráficos puede ayudar a atraer la atención de los usuarios hacia aquello que se quiere mostrar en primera instancia.

El espacio que se le da a los elementos es el que se ha considerado necesario para que pueda existir "aire" y/o "descanso" visual, además de que se puede dar un mejor orden y se evita el caos.

## MANUAL DE IDENTIDAD

La incorporación del manual de identidad, está basado por la implementación de la marca en diferentes ámbitos y en recurrentes ocasiones en la aplicación. En el manual se comenzó con los conceptos básicos de la marca y la retícula de trazado dando la pauta del tamaño de sus elementos y la separación de los mismos, después se mencionan los colores corporativos siendo uno de los aspectos más significativos abordados en este manual, por el uso constante en toda la app de *bullying alert*. En base a estos se realiza la jerarquización de las pantallas y de los temas abordados, así como la definición de la familia tipográfica usada junto a sus variantes y tamaños. Este manual define todos los puntos básicos que debe y no debe llevar una marca, para un buen uso en dispositivo electrónicos.

### Conceptos Bases

El logotipo de *bullying alert*, fue basado en el concepto básico de alerta, buscando referencias gráficas de esta, se concretó una lista donde se numeraron elementos gráficos más significativos de este término.

### Autoridades (policía, patrulla)

En referencia al tema se tomó el concepto, de cuando una persona se encuentra en problemas, se toma la decisión de llamar a las autoridades correspondientes, para ayudar o resolver el conflicto.

Un elemento característico es que las patrullas, ambulancias y autos de bomberos tienen torretas o sirenas, por ello se tomó la decisión de ubicar la sirena como un elemento característico del logotipo de *Bullying Alert*.

### Señal de peligro o advertencia

Es la primera referencia que se percibe al escuchar el nombre de la aplicación, por ello se incluyó este concepto, de este se destaca el característico color rojo vibrante, que sirve para llamar la atención del usuario y este puede percibir que este color le indica advertencia de peligro.

### Alarma, alerta

Se entiende por alarma la señal o aviso que advierte sobre la proximidad de peligro o un evento, el aviso de alarma informa a la comunidad en general o a una entidad específica.

### Logotipo

Las líneas gruesas y geométricas denotan la seriedad e importancia que se le da a esta cuestión del acoso escolar, denotando confianza en la aplicación para el usuario.

### Elementos

Contemplando los conceptos antes mencionados se buscaron elementos característicos de los mismos, como los colores de una señal de peligro (rojo y blanco), las patrullas de los policías usan la sire-

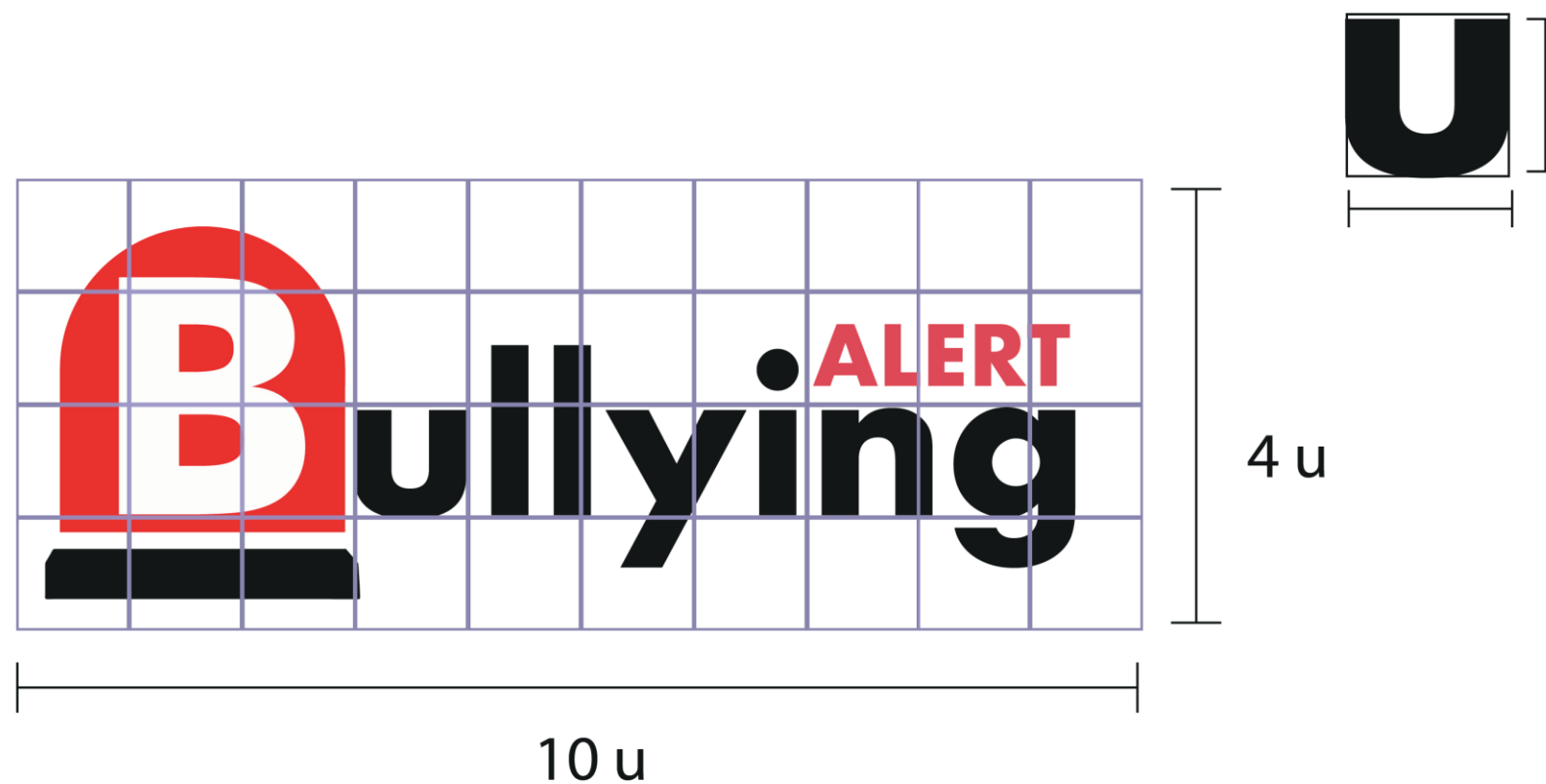
na al dirigirse a una emergencia o algún reporte, con esto los conceptos bases están bien planteados ahora se necesita acomodar los elementos, buscando armonía y una buena jerarquización.



Figura 82. Logotipo. Elaboración propia



La siguiente imagen es un ejemplo de las medidas que tiene la imagen gráfica así como los usos incorrectos que deben evitarse para no dañar la imagen en cualquier medio digital.



No estirar el logotipo



No cambiar el espacio entre caracteres



No puede ir otra letra dentro del envoltente

Figura 83. Logotipo. Elaboración propia

## Especificaciones del logotipo

Sigue estas especificaciones para crear cualquier diseño sobre la marca.

## Variaciones de color

La paleta de colores se basa en su connotación en este caso particular el rojo representa peligro, por lo consiguiente da la señal de alerta, en conjunto con el negro hacer resaltar esa acción.

El contraste es requerido en los dispositivos móviles por lo consiguiente se escogió al negro como color base y mejor opción, facilitando su lectura y fácil compresión.

El Imagotipo puede ser usado sobre un fondo blanco, siguiendo la línea de diseño del logo principal (rojo y negro).

El logotipo será usado en color blanco cuando esté sobre fondos de otros colores sólidos.



Figura 84. Especificaciones y variaciones. Elaboración propia

### Retícula de restricciones

Este es el margen reglamentario, cualquier otro elemento deberá estar fuera del área marcada con el color rosa, esto es para no tener problemas de lectura y diferenciación de los elementos. Cualquier figura dentro del área marcada es un uso indebido de la marca.

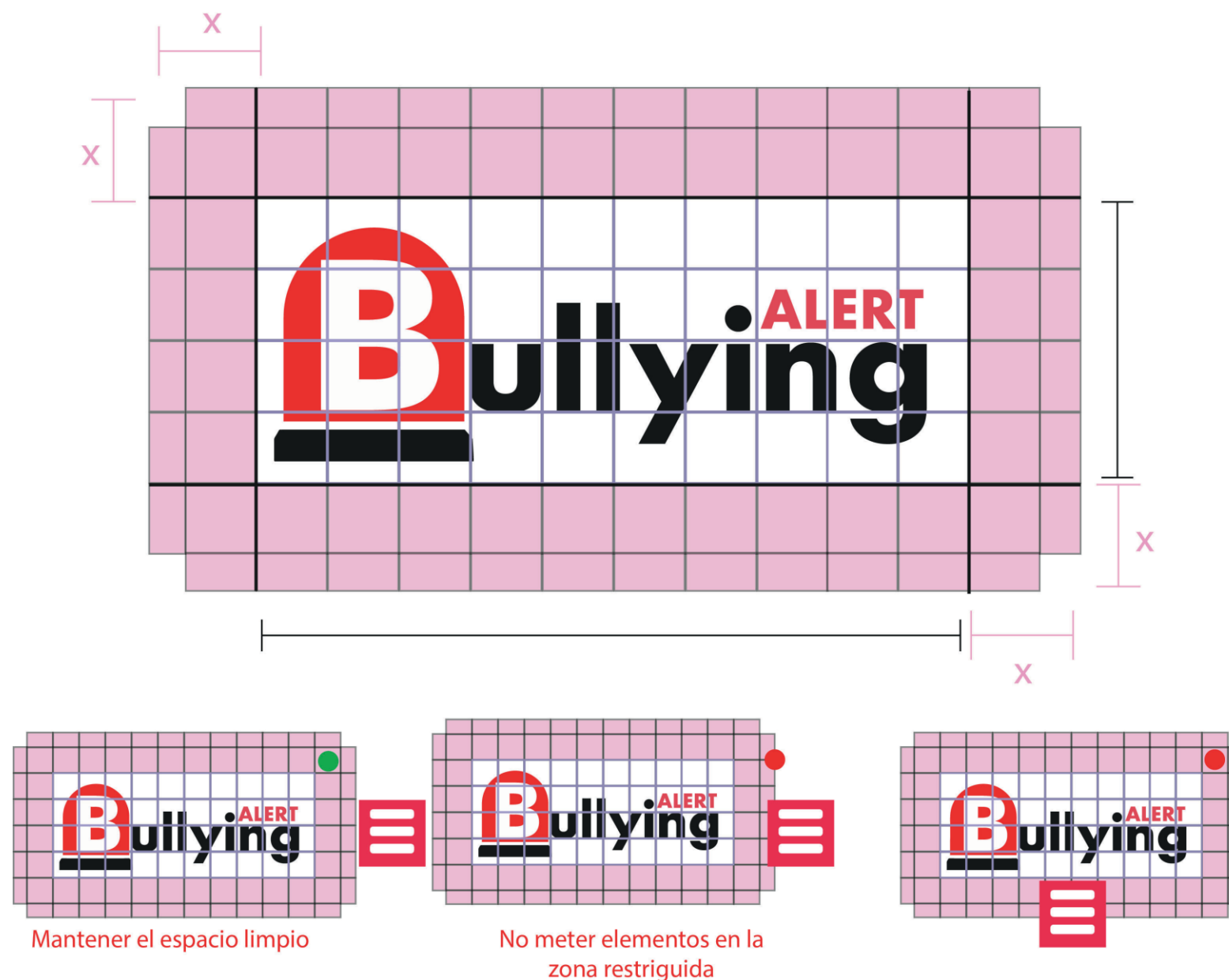


Figura 85. Retícula. Elaboración propia

**Reducción mínima**

Para preservar la legibilidad se estipula que el tamaño de reducción mínima en formatos e impresos es:

es: Digital: 15px.

Impreso: 65 mm/ 10 mm altura.



Figura 86. Reducción mínima. Elaboración propia

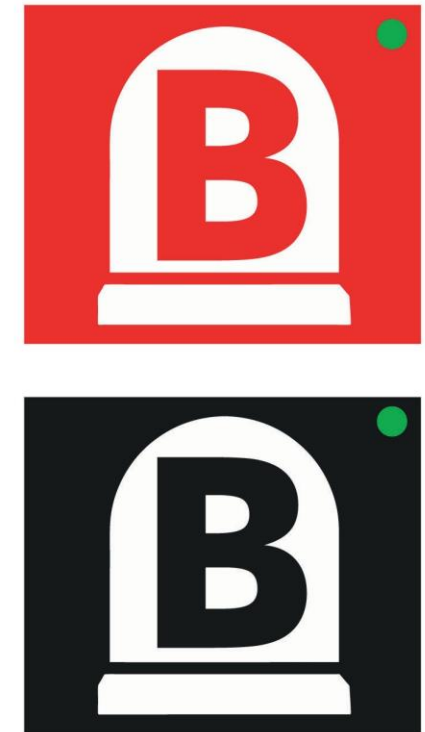
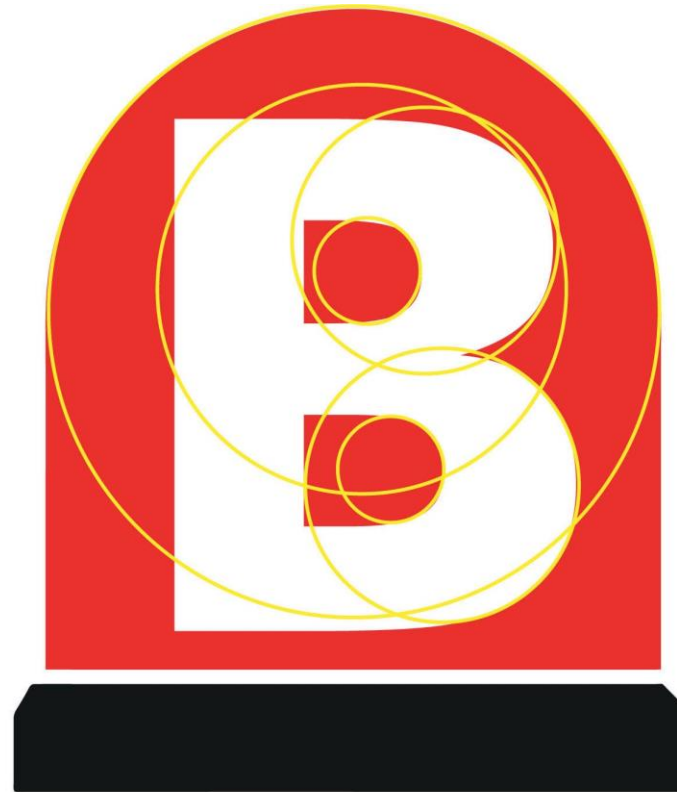


### Símbolo

Este símbolo de la torreta representa autoridad, alerta y alarma. En conjunto con el color rojo recalca el concepto de alerta, fortaleciendo el concepto de peligro.

Todo el símbolo se mantiene con un tono de seriedad porque el tema a tratar merece todo el respeto y seriedad debida.

La B dentro de la torreta ayuda a implementar la tipografía con el símbolo haciéndolo más atractivo, dándole proporción al símbolo para poder escalar y ampliar de manera sencilla y sin complicaciones.



Esta aplica en cualquier  
variación de color permitida

### Reticula de trazos

Se indica la proporción de trazado contenida en la misma, esto para marcar referencias dentro de todo del logotipo.

Figura 87. Símbolo. Elaboración propia

**Selección tipográfica**

La tipografía FUTURA bold empleada en el logotipo se escogió debido a sus trazos geométricos y sin patines, además de que es para uso digital en su mayoría, sin mencionar que facilita la lectura y legibilidad en cualquier tipo de texto de esta índole.

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**0123456789¿?+`´-.,ª!™U\$%&/()**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**0123456789¿?+`´-.,ª!™U\$%&/()**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**0123456789¿?+`´-.,ª!™U\$%&/()**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**0123456789¿?+`´-.,ª!™U\$%&/()**

Figura 88. Selección tipográfica. Elaboración propia

## Usos del logotipo

Fondos estándar.

El logotipo requiere un buen nivel de contraste con el fondo.



Mantener el contraste con los colores corporativos



Mantener el contraste con los colores corporativos



Mantener el contraste



Mantener el contraste con los colores corporativos



Mantener el contraste con los colores corporativos



No poner envoltorio sobre fotografía



No poner opacidad sobre fotografía



No usar envoltorios sobre colores sólidos



No usar envoltorios sobre colores sólidos



No poner opacidad sobre fotografía



No poner envoltorio sobre fotografía

Figura 89. Logotipo. Elaboración propia

Figura 90. Logotipo. Elaboración propia

## MAPA DE SITIO

A continuación, se representa con un diagrama de flujo, donde se marca la interacción que tendrá la aplicación móvil con el usuario, esta representa todas las pantalla y secciones de la aplicación.

Comienza con la pantalla de carga, que es la previa a la interfaz de usuario, uno de los primeros contactos con los usuarios donde se presenta el logotipo y colores de la marca. La segunda pantalla es la de *Home* donde se desplegará los diferentes menús donde el usuario puede interactuar con la aplicación, según sea el recorrido del usuario se marcará una línea de flujo diferente.

Las secciones que se encuentran en la pantalla *Home* son: Noticias, Prevención, Cuestionario, ¿Qué hacer en caso de detección?, Contactos y centros de ayuda. A continuación, se marcará un diagrama que recorre las diferentes secciones según sea la integración del usuario.

La pantalla de noticias muestra algunos artículos relacionados con el *bullying*, en un formato de *scroll*, que al interactuar con ellos te redireccionaran a la página de la noticia.

Pantalla de *Tip's* para prevención, a continuación, se muestran varios *tip's* y fotos que respaldan la información presentada, se navegará con botones de siguiente y anterior entre los *tip's*.

Pantalla de encuestas, dando pie a la esencia de la aplicación, esta comenzará desplegando preguntas y diferentes respuestas preestablecidas para poder representarlas en una escala para poder medir las respuestas, al contestar cada pregunta avanzará la pantalla con la siguiente, así consecuentemente hasta acabar esta sección, al final esta te retorna a la pantalla de inicio con un resultado, que te puede orientar a la siguiente sección que deberías visitar, todo esto según el resultado.

La siguiente sección es la pantalla de ¿Qué hacer en caso de detección? Se muestran una serie de

*tip's* representados como la sección de *Tip's* de prevención, donde se presentan como tarjetas con textos e imágenes al finalizar la sección, te redirecciona a la pantalla de inicio.

Por último, los contactos de los centros de ayuda, solo es una pantalla en tipo *scroll* que te muestra los nombres, ubicaciones, teléfonos e imágenes de los diferentes centro de ayuda en Puebla.

Las diferentes pantallas se diferencian por colores en las secciones para representar de lo que trata cada una.

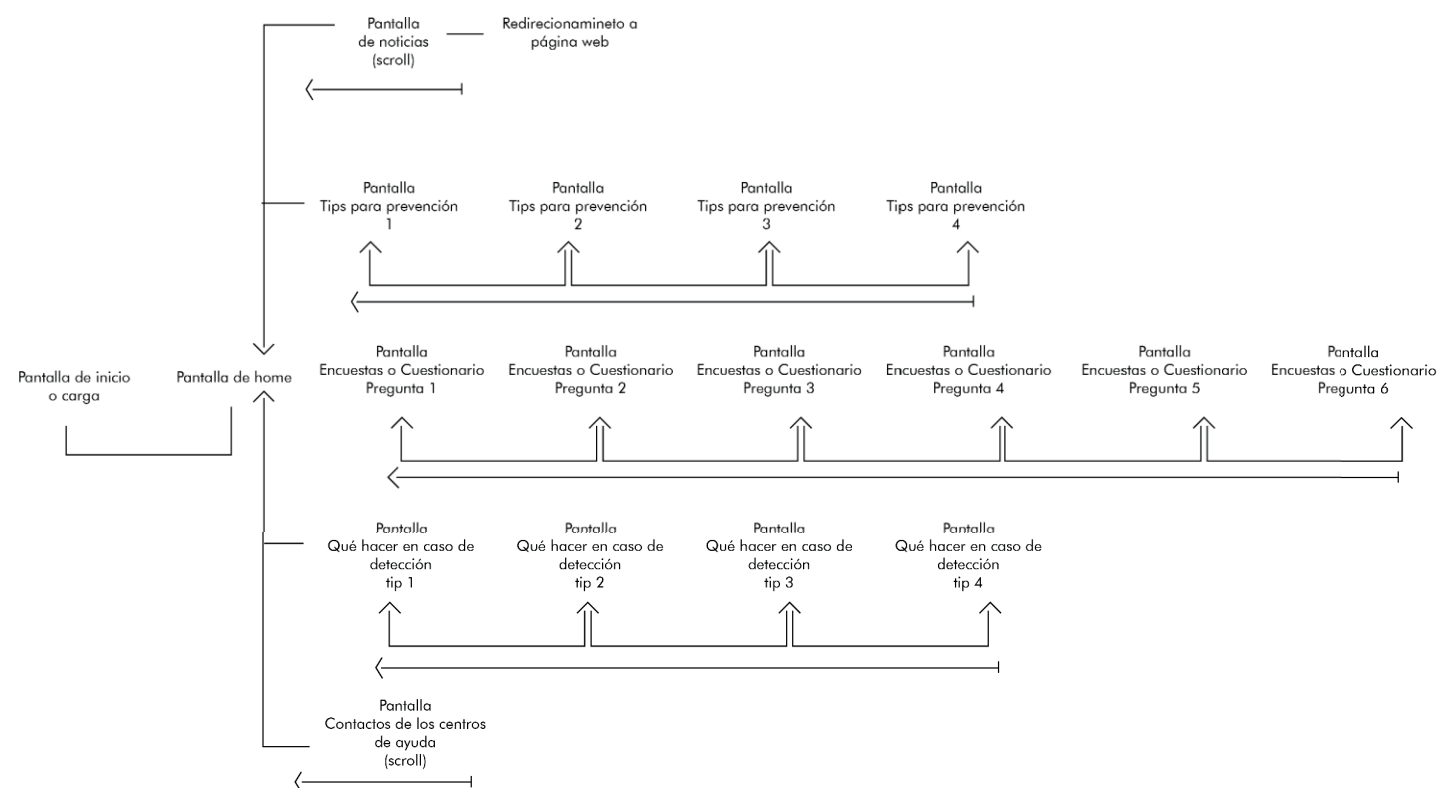


Figura 91. Mapa de sitio. Elaboración propia



## WIREFRAMES

Los usuarios de hoy en día no leen las paginas o pantallas solo las “hojean”, con esto la aplicación de *Bullying Alert* está basada puramente en la funcionalidad y usabilidad dado al público al que va dirigido, este publico necesita una aplicación fácil de usar, que no genere complicaciones desde el momento de buscar una sección hasta querer regresar a la pantalla principal, los conceptos primordiales los cuales son recurrentes son:

**Encabezado:** Deberán llevar solo lo esencial no se debe saturar al usuario con demasiada información, la cual solo perjudicara y sacara del foco de atención la información más útil en ese momento, en la aplicación solo esta aplicada la marca y el menú en todas las secciones, manteniendo limpio y minimalista dándole un valor agregado en cuestiones de diseño.

**Texto:** Desde la disposición del texto hasta a cantidad, aquí se evalúa la caja de texto en cuanto a tamaños, tipografías, colores, interlineados y familias tipográficas.

**Los títulos:** deben de ser claros y comunicar una idea concreta, definirlos con el menor número de caracteres posibles, como por ejemplo en la pantalla principal se ubica rápidamente la sección de *tip's* como también el cuestionario, el acomodo de los elementos es un punto importante en esta cuestión.

**Tipografías:** Como se explicó en el capítulo 3 las fuentes que predominan en las aplicaciones para dispositivos móviles son Sans-Serif, o palo seco dotando a la aplicación con una mayor legibilidad dentro de pantallas móviles, beneficiando de contraste tipográfico, dándole a los elementos la jerarquía para facilitar la lectura y la navegación. Se utilizó en toda la aplicación la Tipografía Futura por la claridad con la que se puede leer en pantallas luz y la geometrización que tienen sus trazos, así como el grosor y que es una fuente de palo seco.

**Alineación de texto y elementos:** Será centrado, o combinado (centrado e izquierdo) lo cual, mantiene en orden los elementos y proyecta formalidad y seriedad a la composición misma.

Basado en estos criterios se desarrolla una aplicación intuitiva, funcional y fácil de usar, al tener una pantalla de inicio o de carga con el isótopo en la parte del centro, ayuda a retener la atención del usuario desde el primer instante, anexando un párrafo de texto corto denotando la advertencia donde se declara que esta aplicación “no es un diagnóstico y siempre deberá recurrir a la opinión de un experto en el tema”, Implementando el fondo con el color rojo denotando alerta, para priorizar esta parte.

En la pantalla de home se ubican los menos principales y más importantes de la aplicación, reduciendo las interrogantes al mínimo para hacer lo

más evidente posible para el usuario, para no distraerlos de la tarea para la cual recurrieron a esta aplicación, el objetivo es que con solo mirarlo es usuario pueda saber de qué se trata y la forma de usarlo.



Figura 92. Home. Elaboración propia

El cuestionario se fundamenta en los mismos principios ya mencionados, usando el mínimo de texto posible siendo claro en las preguntas, teniendo cajas de textos más amplias que en el menú anterior, se debe recurrir a un envoltorio para poder darle la jerarquía necesaria, en los botones se ubican tres

sencillas opciones para poder realizar una escala de Likert para graficar los resultados del cuestionario, estas consisten en “Si, No, A veces”. la cual recurrieron a esta aplicación, el objetivo es que con solo mirarlo es usuario pueda saber de qué se trata y la forma de usarlo.

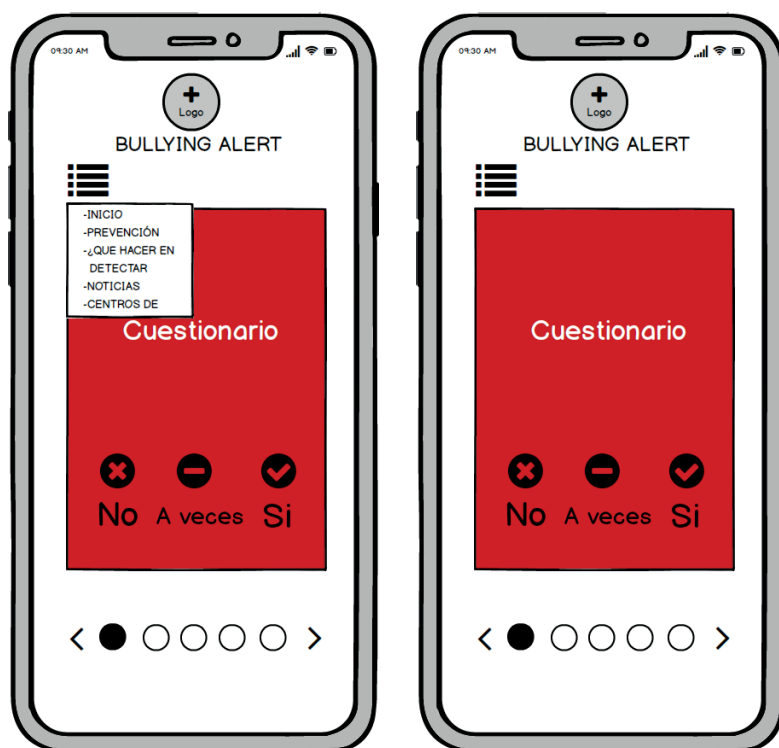


Figura 93. Cuestionario. Elaboración propia

Figura 94. Cuestionario. Elaboración propia

En esta pantalla también se encuentras el recorrido o avance del cuestionario que esta simbolizado por puntos y círculos, algo muy básico los puntos simbolizan las preguntas completadas y los círculos las preguntas faltantes, debajo de ella se encuentran dos flechas, Izquierda y derecha, estas para poder regresar a una pregunta anterior o proceder a las siguientes preguntas.

Esta aplicación tiene una simbología minimalista y básica, que es fácil de ubicar en toda la pantalla y a su vez es fácil de definir para que el usuario no tenga interrogantes de ¿qué es lo que hace? o ¿para qué sirve?

La lectura de la aplicación va dictada por la jerarquía de los elementos y estos van de arriba hacia abajo, comenzando en el encabezado con el imago tipo, siguiendo con la barra de menú para poder acceder a las otras pantallas, debajo de este se ubica la sección de preguntas siguiendo con las 3 respuestas preestablecidas y al pie de pantalla se encuentran el avance y las flechas para avanzar y retroceder.

Con esto se concluye la maquetación básica de los wireframes realizada en *balsamiq*, anexando el mapa de sitio recorrido para esta aplicación.

## PROYECCIÓN DEL DISEÑO FINAL

Aquí se proyecta la imagen final de la aplicación, enfocándose en los criterios de color y tamaños de textos, normalmente el usuario tiene prisa y por lo tanto piensa que no debe leerlo todo, porque por lo general no toda la información le es útil, pero en este caso se resumió hasta extraer la esencia principal de cada elemento ubicado dentro de la información.

Se debe ubicar la acción la cual desea realizar el usuario y priorizar estos puntos, El usuario desea saber cómo detectar un caso de posible *bullying* en su hijo que acude a la primaria, ¿cómo lo va a hacer? con un cuestionario y este es el que debe de estar en el punto focal de su atención, y al alcance de su dedo. Se debe destacar este elemento usando los principios de color y jerarquización, en este caso la pantalla de home utiliza una base blanca con pequeños acentos en rojo y la ubicación del cuestionario está centrada y abajo, teniendo la mayor proximidad a su dedo pulgar, esta se destaca por que es el único icono donde se usa el color rojo, se le da esta connotación para que el ojo de usuario lo pueda identificar de una manera rápida.

En la pantalla de inicio se encuentra una “mira” donde está situado el menú de inicio, *tip’s*, noticias, “en caso de” y los centros de ayuda, esto haciendo referencia a que todos pueden estar en la mira, depende de uno mismo que no se jale el gatillo.

Las pantallas con el cuestionario contienen una paleta de colores donde predomina alerta, usando un fondo blanco con acentos en rojo, para priorizar este punto y darle la seriedad e importancias merecida, el recorrido continua con la pantalla de *tip’s* donde se usa un fondo blanco y acentos en verde, esto surge de la idea de un semáforo, el verde en esta simbolizando consejos, ayuda al padre desde una primera instancia, dándole un momento al usuario para que reflexione, reforzando esto con imágenes para una mejor asimilación de los datos y para que preste una mayor atención, así mismo pueda relacionar esto con su vida personal, una imagen transmite mucho y esta hace apelar a la emotividad del usuario.

En la sección de ¿qué hacer en caso de *bullying*? está conformada por un fondo blanco con acentos en amarillo, dándole un foco de prevención al usuario, para poder ayudarlos, y encaminarlos a una posible solución como ya se mencionó en la aplicación no hace un dictamen de la víctima solo acentúa, lo que está viviendo su hijo, para poder ayudar al padre a tomar una decisión acertada. Esta pantalla también esta reforzada con imágenes para que sea permeable en la mente del usuario.

La página de scroll indica dónde y cuáles son los centros de ayuda, está conformada de un color azul, denotando limpieza, frescura, este es un color muy tranquilizante al ojo humano y se asocia con

la intelectualidad, aquí se muestra dónde pueden acudir en caso de peligro p alerta de esta índole.

Por último, el blanco se le da seriedad y pulcritud a esta aplicación generando confianza al recorrerla, también da mejores contrastes y legibilidad.

Concluyendo que en esta aplicación se usó lo mínimo de texto posible para evitar confundir al usuario, esto mejora la usabilidad para que tenga mejor noción de navegación usando los colores adecuados para cada caso en específico.

## IMPLEMENTACIÓN DE LA APP CON EL PROGRAMA ADOBE XD

### Pantalla de carga

Para la pantalla de carga de la aplicación se escogió un tono rojo con el logotipo en versión negativo, esto con la finalidad de generar un mayor impacto visual, que fuera reflejo de la importancia y seriedad con la que debe tratarse un tema como lo es el *bullying*. Así mismo se incorporó una “mira” de detección para reforzar la idea para la cual esta aplicación fue diseñada. Dicha mira se encuentra posicionada exactamente en la palabra ALERT, y sirve como elemento de fondo para la pantalla.

Finalmente, la pantalla de carga de la aplicación precisaba contener una advertencia sobre que es únicamente una herramienta de apoyo y detección de posibles casos de *bullying* y no un diagnóstico médico. Esto con la finalidad de que los padres de familia estén conscientes de que deben acudir con un especialista para obtener la ayuda necesaria, dependiendo el caso.



Figura 95. App. Elaboración propia



## Pantalla de inicio

El menú de inicio contiene únicamente los elementos necesarios para la navegación dentro de las diferentes pantallas contenidas en la aplicación. Esto con la finalidad de erradicar cualquier tipo de confusión por parte de los padres de familia o tutores sobre el uso adecuado de la aplicación, de esta manera ellos pueden navegar por el menú que más les interese o si lo prefieren ir directamente a la sección de preguntas, el cual se encuentra en primer lugar, ya que es la parte medular de la existencia de esta aplicación. Nuevamente, el botón de navegación se encuentra en color rojo para generar el mayor impacto visual con respecto a los otros botones, le sigue el botón “¿Qué hacer en caso de detección?” cuya gama cromática hace alusión a un estado preventivo convencional, posteriormente en botón verde se encuentran los *tip's* de prevención ya que puede asociarse a un estado de armonía con la naturaleza y los seres vivos. Después el botón de “Centros de apoyo” en color azul para proyectar confianza, tecnología, seguridad, y finalmente el botón de “Noticias” en negro para proyectar seriedad y respeto por la información contenida en dicho apartado.



Figura 96. App. Elaboración propia

## Pantalla de cuestionario

El menú de cuestionario consta de 10 preguntas elaboradas con ayuda de un profesional en psicología, y dichas preguntas permitirán concluir si el infante puede o no estar sufriendo *bullying* dentro de su entorno escolar. Como se mencionó anteriormente, para esta pantalla se seleccionó el color rojo para enfatizar el estado de alerta sobre el tema del *bullying*. En dicha pantalla aparece la pregunta con sus respectivas opciones de respuesta contenidas en un recuadro blanco, para brindarle una mayor legibilidad a los textos. Se incluye un menú de navegación que permite regresar al menú principal o acceder directamente a alguna de las otras secciones contenidas, dicho menú es desplegable y cabe mencionar que con tocar el logotipo se puede volver al menú principal.

En la parte inferior de la pantalla se encuentran tanto los círculos de progreso que permiten ubicar el número de pregunta en que se encuentra el usuario, así como los iconos de avance y retroceso respectivamente para moverse dentro de la encuesta, según lo requiera el usuario.



Figura 97. App. Elaboración propia



Figura 98. App. Elaboración propia

## Pantalla de *tip's* de prevención

Para esta sección se utilizó un fondo verde que permita asociarse con la paz y estabilidad armónica que debería existir en todo entorno familiar, ya que a lo largo de toda esta investigación se demostró que este tipo de conductas yacen en el ámbito familiar.

Nuevamente se encuentra el menú desplegable de navegación, así como el logotipo y el nombre de la sección a la que se está accediendo, dicha sección constará de 10 *tip's* redactados con la ayuda de un especialista en psicología, los cuales se verán reforzados para un mayor impacto emocional a través del uso de fotografías propias de cada tip.

Nuevamente en la parte inferior se mantendrá el mismo formato de la sección de cuestionario con los puntos de avance e iconos de "anterior" y "siguiente" para la correcta navegación.



Figura 99. App. Elaboración propia



Figura 100. App. Elaboración propia

### Pantalla de ¿Qué hacer en casos de detección?

En esta sección, así como en las anteriores, el formato de composición se mantiene, con la finalidad de mantenerla unificada con la única variante de que para esta pantalla se seleccionó el color amarillo de fondo contrastando con el color de las tipografías y demás elementos con la finalidad de proyectar “precaución”, ya que este tipo de combinación se encuentra comúnmente asociado a dicho concepto.

Nuevamente se encuentra el logotipo en la parte superior centrada, menú de navegación en la parte superior izquierda, nombre de la sección en la parte superior derecha en el centro de la pantalla contenida en un recuadro blanco la instrucción correspondiente, las cuales nuevamente serán 10 instrucciones que la aplicación brindará al padre o tutor sobre cómo reaccionar ante un posible caso de acoso.

En la parte inferior se encuentran los botones de navegación y su respectiva barra de progreso.

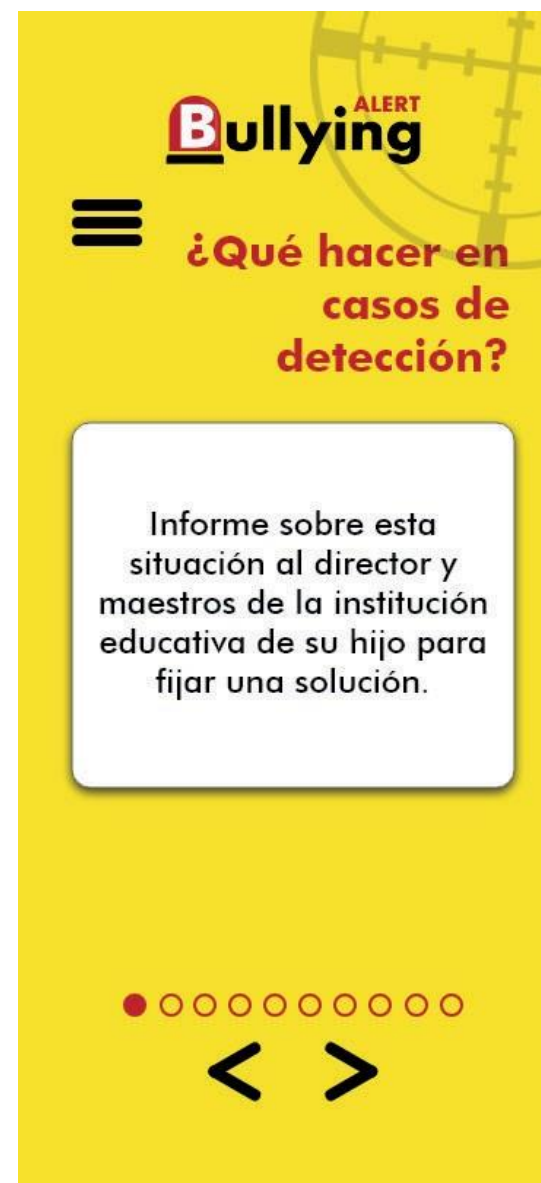


Figura 101. App. Elaboración propia

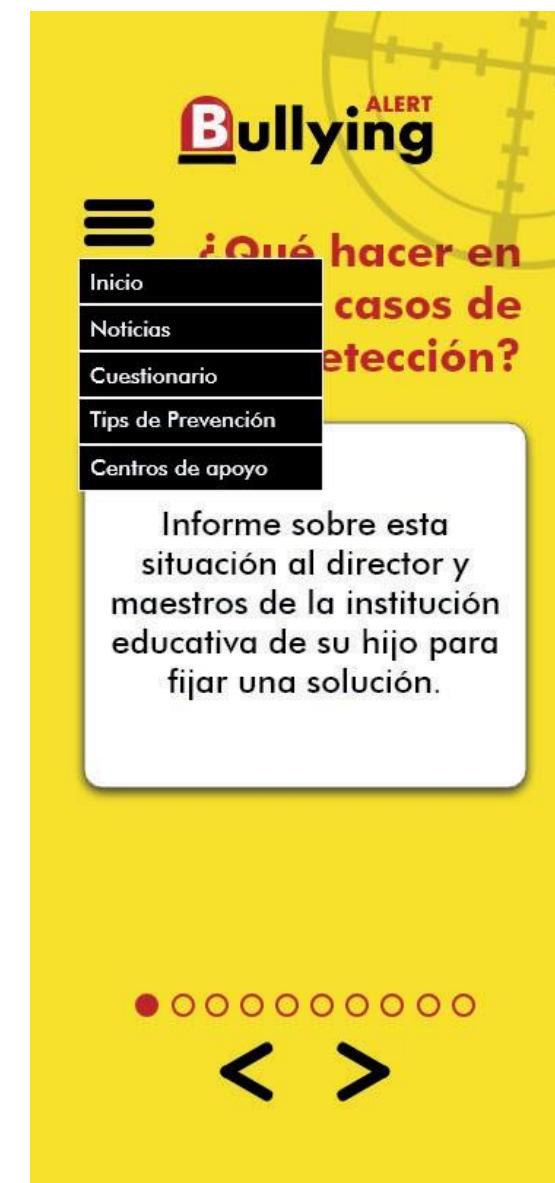


Figura 102. App. Elaboración propia



## Pantalla de Centros de apoyo

Para la sección de centros de apoyo se seleccionó un fondo azul asociado a la seguridad, confianza y protección que este color evoca, ya que está asociado a centros de salud y bienestar.

Nuevamente se encuentra el logotipo en la parte superior, en el lado izquierdo el menú desplegable, y en la parte derecha el nombre de la sección como está en el resto de las secciones, con la diferencia de que esta cuenta con un scroll vertical que permitirá buscar y seleccionar el centro de apoyo más cercano o conveniente dependiendo el caso en particular.



Figura 103. App. Elaboración propia



Figura 104. App. Elaboración propia

## Pantalla de Noticias

Para la sección de noticias se mantiene el mismo formato que el de centros de apoyo con el scroll vertical y el tipo de composición que se ha mantenido en el resto de la aplicación, con la diferencia de que esta sección se encuentra con un fondo negro y para lograr el contraste adecuado se utilizó el logotipo y demás elementos en negativo, esto con la finalidad de darle un carácter serio y formal a la información contenida en dicha sección.



Figura 105. App. Elaboración propia



Figura 106. App. Elaboración propia

## DESCRIPCIÓN DEL BOCETAJE HASTA EL DISEÑO FINAL

Durante la fase de bocetaje se pensó sobre cómo deberían de ir acomodados los elementos que contendría la app, ya que el decidir la ubicación permitiría avanzar con una mayor velocidad porque ayudaría a tener una idea general sobre en qué lugar se colocarían los elementos. Por eso se hicieron mockups digitales, con ayuda de un programa, de las diferentes secciones que contendría la app.

Una vez que se obtuvieron los mockups se procedió a generar propuestas visuales de la pantalla de carga, inicio, y demás secciones. Los diseños iniciales mostraban la ubicación del texto, imágenes y demás cosas en las ubicaciones que se habían establecido, sin embargo, el diseño no era el acertado en ese momento, por lo que se hicieron más propuestas a las que se les cambió y agregaron colores al fondo de acuerdo a la sección en que se encontraba el usuario.

En cuanto a las imágenes, se emplearon las que tenían un formato casi tan ancho como la pantalla, y las que tenían unas dimensiones más pequeñas comparadas con la primera. La razón es porque las imágenes de mayor formato eran usadas para generar un mayor impacto visual y de atraer más atención, mientras que las imágenes con menores dimensiones tenían la función de ser miniaturas para que el usuario pudiese darse una idea general sobre el tipo de información que va encontrar dentro de la noticia a la que va acceder.

Cuando se encontró la tipografía más adecuada para la lectura en pantallas de dispositivos móviles se procedió a emplearla en los textos, es por ellos que se escogió una tipografía que tuviese una familia lo suficientemente extensa como para poder usar distintas versiones, con el fin de poder generar distintos pesos y evitar confundir al usuario y que la información sea más fácil de distinguir de acuerdo a su nivel de importancia.

Haciendo uso de la información que se recolectó de las distintas apps que se encuentran en la tienda virtual y que fueron objeto de estudio durante la investigación, se evitó cometer sus errores para emplear el tiempo de forma más productiva en aquello que era práctico y estéticamente más adecuado.

Al pulir el diseño de bocetaje, se llegó a la propuesta final de la interfaz, la cual contenía los colores, tipografía, composición e iconografía más prácticos, y así se formaron elementos que mostraban estética y eficacia en la navegación.

Los colores a los que se llegó son el azul, rojo, blanco, verde, negro, y amarillo, los cuales se utilizaron de acuerdo al tipo de sección que se ingresaba en la interfaz, de ese modo se ayudaba al usuario a que pudiese recordar mejor las secciones a las que accedía mientras navegaba. Además de que el contraste empleado en los fondos, tipografías e iconos permitieron que la información no se perdiese o se confundiera con algo que erróneo.

## CONCLUSIÓN

Como se ha demostrado, a lo largo de la presente investigación, el *Bullying*, en su práctica, es una problemática que ha causado profundas lesiones a la integridad emocional y física de los individuos y esto a su vez ha generado un estado de violencia y transgresión en el ámbito social.

Dicho comportamiento, tanto el de la víctima como el del victimario e incluso el del espectador mismo tienen su origen en el entorno familiar y este a su vez se retroalimenta de la sociedad misma, lo cual genera un círculo de violencia interminable.

La práctica del acoso escolar no debe nunca verse como algo normal y mucho menos dejar de tomarse con la seriedad que el tema merece, y no solo por mencionar los miles de casos de asesinatos y suicidios cometidos por víctimas de *bullying*, tragedias que han impactado e indignado a la opinión pública y que desafortunadamente son las que han probado la urgencia de atender este problema, el cual se ha ido diversificando y adaptando a los cambios sociales y culturales de la sociedad, teniendo no solo este tipo de acoso de manera presencial sino, que ahora también con el boom de la era digital ya es posible la práctica de estas conductas dentro de este tipo de plataformas.

Pero no solo la víctima se ve afectada por este tipo de conductas, en el caso del victimario la incapacidad de adaptarse a la sociedad de manera ade-

cuada se ve afectada al derivar directamente en problemas emocionales, de adiciones y replicando la violencia y agresión en las diferentes relaciones interpersonales que pueda establecer durante su vida adulta.

No menos preocupante debe ser el hecho que más del 80% de estudiantes a los que se ha entrevistado y encuestado han admitido haber sufrido, en algún momento de su vida de acoso escolar por parte de sus compañeros o algún miembro de alguna institución educativa en cualquier parte del mundo donde se desee hacer una investigación objetiva sobre el caso. Y eso en realidad es lo más preocupante, que el *bullying* en realidad no tiene límite alguno, ni los factores económicos, geográficos o demográficos por mencionar algunos son causa suficiente para evitar este tipo de prácticas, es más una cuestión de respeto y educación que deberá ser tratada de una manera más efectiva.

Es por ello que, desde el punto de vista del diseño gráfico, se determinó abordar esta problemática y realizar una investigación que condujera a la creación de una propuesta viable, eficaz y eficiente que aporte, en la medida de lo posible, cambios significativos para disminuir las cifras de personas con trastornos emocionales ocasionadas por el acoso escolar.

La opción consecuente de dicho análisis fue la realización de una aplicación para dispositivos móvi-

les que sirva a los padres como una herramienta de detección de posibles casos de *bullying*. Como se demostró dentro de esta investigación, uno de los principales factores que impiden detener este tipo de prácticas es la escasa o nula comunicación entre padres e hijos o alumnos y profesores, así como la indiferencia de estos últimos junto a los directivos institucionales respecto al tema. También es cierto que en la mayoría de los casos la víctima se aísla y se encierra en el problema dificultando la capacidad de acción por parte de familiares o autoridades.

En pleno apogeo de la era digital, en la que las tecnologías de la información y comunicación han adquirido una enorme notoriedad y los diferentes dispositivos móviles (*smartphones*, tabletas, etc.) se han vuelto un elemento indispensable para el ser humano, resulta indispensable que así como prácticas como el acoso escolar incursionaron dentro de estos medios, igualmente se presenten alternativas dentro de los mismos para brindar apoyo a personas que están expuestas constantemente a conductas violentas y agresivas por parte de sus compañeros.

Para ello se requirió, como en todo proceso de diseño, fundamentar las ideas y conceptos que iban a determinar la estrategia de identidad visual que permitiera una correcta comunicación de estos conceptos al público que irán dirigidos, y a su vez



facilitar el desarrollo de la identidad de marca y su consecuente implementación en el prototipo de aplicación móvil.

Dicha propuesta implementada dentro de un contexto perfectamente delimitado como lo fue la escuela primaria Yermo y Parres, permitió retroalimentar a la propuesta en términos de usabilidad y funcionalidad para ofrecer una navegación eficaz y eficiente.

Dentro de todo este proceso también fue necesario llevar a cabo un análisis de las diferentes aplicaciones implementadas para combatir el acoso escolar, y que se encuentran disponibles en las diferentes tiendas virtuales. En base a ello se tomaron decisiones importantes respecto al estilo gráfico que más se adecuaba para la propuesta en base a los conceptos que se manejaron en relación al tema que se está tratando. Igual de importante es mencionar la metodología propuesta por Norberto Chaves respecto a la generación de marca e identidad visual.

Finalmente, todo está relacionado de manera lógica entre sí, partiendo desde la selección de la problemática hasta la consecuente propuesta de diseño para resolverla, la metodología implementada permite una comunicación efectiva entre la propuesta presentada y el público al que irá dirigida. Todo esto es un pequeño aporte desde la perspectiva del diseño gráfico para apoyar a combatir una problemática tan grande e impactante como lo es el *bullying*, también llamado acoso escolar. No se pretende erradicar esta práctica, (porque como

se ha explicado antes, eso requiere la intervención de distintas áreas y un análisis muy profundo de los patrones de conducta humana que por milenios han estado presentes), pero si se tiene la intención de ayudar a detectar y canalizar adecuadamente este tipo de casos y dentro de lo posible, generar consciencia sobre el origen que fundamenta este tipo de conductas y las afectaciones que estas tienen en el bienestar emocional de los niños, quienes al fin y al cabo podrán adaptarse más adecuadamente al entorno social y con ello aspirar a una vida más digna y feliz, a la cual, todos los seres humanos tienen derecho, pero también, la obligación de respetar a cada uno de sus semejantes.

## BIBLIOGRAFÍA

Abadio de Oliveira, W., Iossi Silva, M. A., Malta de Mello, F. C., Lopes Porto, D., Mariano Yoshinaga, A. C., & Carvalho Malta, D. (2015). Causas del bullying: resultados de la Investigación Nacional de la Salud del Escolar. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 23(2), 275-282. <https://doi.org/10.1590/0104-1169.0022.2552>

Albores Gallo, L., Saucedo García, J. M., Ruiz Velasco, S., & Roque Santiago, E. (2011). El acoso escolar (bullying) y su asociación con trastornos psiquiátricos en una muestra de escolares en México. *Salud Pública de México*, 53(3), 220-227.

Alvez, V. (2015, septiembre 14). Bullying: Síntoma De la Víctima y Síntomas del Agresor. Recuperado 8 de octubre de 2018, de <http://nomasalbullying.blogspot.com/2015/09/sintoma-de-la-victima-y-sintomas-del.html>

Bullying. (2011, mayo 3). bullying: CAPÍTULO II. Recuperado 5 de septiembre de 2018, de <http://bullying-vivis401.blogspot.com/2011/05/capitulo-ii.html>

Bullying: El Papel de la Familia y su Educación. (2012, noviembre 10). Recuperado 5 de septiembre de 2018, de <http://mediacionyviolencia.com.ar/bullying-el-papel-de-la-familia-y-su-educacion/>

Bullying: Qué es, Síntomas, Tratamientos e Información. (2015, octubre 1). Recuperado 8 de octubre de 2018, de <https://cuidateplus.marca.com/enfermedades/psicologicas/bullying.html>

BULLYING SIN FRONTERAS: Bullying. MÉXICO. Estadísticas 2017/2018,. (2018, junio 8). Recuperado 8 de octubre de 2018, de <https://bullyingsinfronteras.blogspot.com/2017/03/bullyingmexicoestadisticas-2017.html>

Bullying, síntoma de violencia en entorno familiar: Campa. Con López Dóriga. (2014, junio 6). Recuperado 5 de septiembre de 2018, de <https://www.radioformula.com.mx/notas.asp?Idn=416869&idFC=2014>

Características familiares del agresor escolar | El Bullying. (2011, noviembre 25). Recuperado 5 de septiembre de 2018, de <http://www.elbullying.com/caracteristicas-familiares-entorno-acosador-maltratador-escolar-colegio/>

Castillo Pulido, L. E. (2011). El acoso escolar. De las causas, origen y manifestaciones a la pregunta por el sentido que le otorgan los actores. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 4(8), 415-428.

Castro Morales, J. (2011). Acoso escolar. *Revista de Neuro-Psiquiatría*, 74(2), 242-249.

Cataño, L. (2017, septiembre 4). El problema del bullying en Puebla. Recuperado 8 de octubre de 2018, de <https://imagenpoblana.com/17/09/04/el-problema-del-bullying-en-puebla>

Clínica | Centros de Asistencia | DIF Estatal Puebla | Desarrollo Integral de la Familia del Estado de Puebla. (s. f.). Recuperado 8 de octubre de 2018, de <http://difestatal.puebla.gob.mx/clinica.php>

Digital, M. (2014, junio 13). Activa SEP página de internet para denunciar bullying. Recuperado 8 de octubre de 2018, de <http://www.milenio.com/estados/activa-sep-pagina-internet-denunciar-bullying>

¿Dónde podemos acudir para pedir ayuda? | El Bullying. (2011, noviembre 25). Recuperado 8 de octubre de 2018, de <http://www.elbullying.com/donde-ir-instituciones-pedir-ayuda-acosado-colegio/>

Entorno familiar violento influye en niños acosadores. (2017, julio 26). Recuperado 5 de septiembre de 2018, de <https://www.elsiglodetorreon.com.mx/noticia/1364045.entorno-familiar-violento-influyen-ninos-acosadores.html>

Flores Larios, E. A. (2015). Un análisis fenoménico del acoso escolar/bullying y la dimensión salud en México. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, (9). Recuperado de <http://www.redalyc.org/resumen.oa?id=499051500007>

Guevara, V. (2017, junio 2). Las principales causas de bullying en el entorno educativo. Recuperado 5 de septiembre de 2018, de <http://blog.telaio.com.mx/las-principales-causas-de-bullying-en-el-entornoeducativo>

Iglesias Ledesma, R. (s. f.). Cómo evitar el bullying escolar dentro y fuera de la escuela. Recuperado 5 de septiembre de 2018, de <https://como-evitar.net/bullying-escolar/>

Islas, L. (2014, junio 14). Si te hacen bullying, denúncialo. Recuperado 8 de octubre de 2018, de <http://archivo.unionpuebla.mx/articulo/2014/06/14/educacion/si-te-hacen-bullying-denuncialo>

Jaramillo, E. (2016, agosto 27). EL BULLYING, CAUSANDO PROBLEMAS EN EL ENTORNO FAMILIAR Y SOCIAL... - Ensayos. Recuperado 5 de septiembre de 2018, de <https://www.clubensayos.com/Temas-Variados/EL-BULLYING-CAUSANDO-PROBLEMAS-EN-EL-ENTORNO-FAMILIAR/3544753.html>

Juárez, D. (2016, abril 12). Con 96 casos, Puebla, cuarto lugar nacional en acoso escolar: ONGs Ángulo 7. Recuperado 8 de octubre de 2018, de <https://www.angulo7.com.mx/2016/04/12/puebla-cuarto-lugar-nacional-con-mas-casos-de-acoso-escolar-ongs/>

Martínez Vázquez, S. A. (s. f.). Bullying: violencia en la escuela. Recuperado 5 de septiembre de 2018, de <http://www.revista.unam.mx/vol.15/num1/art02/>

Merino Gonzalez, J. (2008). EL ACOSO ESCOLAR - BULLYING, 17.

Páez, S. (2015, mayo 18). Ocultan casos de bullying en Puebla, estima asociación civil | e-consulta. com 2018. Recuperado 8 de octubre de 2018, de <http://www.e-consulta.com/nota/2015-05-18/sociedad/ocultan-casos-de-bullying-en-puebla-estima-asociacion-civil>

Peinado Miguel, F., & Mateos Abarca, J. P. (2016). APLICACIONES MÓVILES CONTRA EL ACOSO ESCOLAR, (24), 19.

Prevención del bullying desde el entorno familiar | El Bullying. (2011, noviembre 25). Recuperado 5 de septiembre de 2018, de <http://www.elbullying.com/prevencion-prevenir-acoso-escolar-entorno-familiar/>

Salas Picón, W. M. (2016). Revisión sobre la definición del bullying, 7.

Sánchez Sánchez, Y. C. (2017, junio 6). Los 7 Tipos de Bullying o Acoso Escolar Más Frecuentes. Recuperado 5 de septiembre de 2018, de <https://www.lifeder.com/tipos-bullying/>

Tamar, F. (2011). Maltrato Entre Escolares (Bullying): Estrategias de Manejo que Implementan los Profesores al Interior del Establecimiento Escolar. Psykhe, 14(1). Recuperado de <http://www.psykhe.cl/index.php/psykhe/article/view/282>

Toro, V. (2018, abril 26). Lo que necesitas saber sobre el bullying. Recuperado 5 de septiembre de 2018, de <https://www.aboutespanol.com/lo-que-necesitas-saber-sobre-el-bullying-23106>

Trautmann M, A. (2008). Maltrato entre pares o «bullying»: Una visión actual. Revista chilena de pediatría, 79(1), 13-20. <https://doi.org/10.4067/S0370-41062008000100002>

Tresgallo Saiz, E. (2008). Violencia escolar ("Bullying"): documento para padres y educadores. Revista Española de Orientación y Psicopedagogía, 19(3), 328-333.

Uf, E. (2009, marzo 28). Bullying: Causas y factores de riesgo. Recuperado 5 de septiembre de 2018, de <http://bulling6.blogspot.com/2009/03/causas-y-factores-de-riesgo.html>

Universia México. (2014, junio 4). El bullying que viven las escuelas mexicanas nace en el entorno familiar. Recuperado 5 de septiembre de 2018, de <http://noticias.universia.net.mx/en-portada/noticia/2014/06/04/1098105/bullying-viven-escuelas-mexicanas-nace-entorno-familiar.html>

Valdés Cuervo, Á. A., Carlos Martínez, E. A., & Torres Acuña, G. M. (2012). Differences in socioeconomic status, climate and family adjustment of students with and without reports bullying. on line, 29, 17. Chávez, N. La imagen corporativa, (2003)



## ANEXOS

### Encuesta

¿Le resulta fácil de entender la información contenida en esta aplicación?

Si

¿Le cuesta trabajo navegar en la aplicación?

No

¿Es fácil ubicar cada apartado de información?

Si están bien

¿Le es fácil entrar en cada apartado?

Si

¿Los colores utilizados le parecen adecuados?

Si

¿La tipografía (letra) utilizada en la aplicación le parece fácil de leer?

Si

¿El contraste de colores facilita la lectura en la aplicación?

Si

¿Se le facilita avanzar en los apartados de la aplicación?

Si